41

José María Escudero

¡La vida de Jesús en juegos!

Recursos de Pastoral

EDITORIAL CCS

Colección **RECURSOS DE PASTORAL**

ÚLTIMOS TÍTULOS PUBLICADOS

16. *La orientación vocacional.* José Sorando.
17. *La Biblia en las manos del pueblo.* Lourenço Gauci.
18. *Catequesis Prebautismal.* Emeterio Sorazu.
19. *Materiales para la clase de Religión en Primaria/1.* Miguel Ángel Torres / Gemma Villar.
20. *Materiales para la clase de Religión en Primaria/2.* Miguel Ángel Torres.
21. *Materiales para la clase de Religión en Primaria/3.* Miguel Ángel Torres.
22. *Formación de jóvenes para la vida/1.* AA.VV.
23. *Formación de jóvenes para la vida/2.* AA.VV.
24. *Cristiano vivo.* Cesáreo Fernández de las Cuevas.
25. *Hasta dar la vida.* José Miguel Núñez.
26. *Ejercicios Espirituales.* José María Rueda, S. J.
27. *Encuentros vocacionales con jóvenes.* Secundino Movilla.
28. *Materiales para la clase de Religión en Bachillerato.* M. A. Torres / J. L. Méndez.
29. *Catequesis del matrimonio.* Eugenio Alburquerque.
30. *Convivencias para Adviento y Cuaresma.* Álvaro Ginel.
31. *Hacia la Pascua.* José Real Navarro.
32. *De Getsemaní a Pascua.* Equipo Pasionista.
33. *¿Quién decís que soy yo?* José Miguel Núñez.
34. *Preparad el camino.* José Real Navarro.
35. *Convivencias con mujeres.* María del Carmen Cirujano.
36. *Encuentros sobre la Eucaristía.* José Antonio Rivera.
37. *Convivencias con grupos.* Miguel Ángel Lucea.
38. *Los cristianos en la Historia/1.* Miguel Ángel Torres Merchán.
39. *Mejoremos nuestras reuniones.* Enzo Bianco.
40. *Los cristianos en la Historia/2.* Miguel Ángel Torres Merchán.
41. *¡La vida de Jesús en juegos!* José María Escudero.
42. *Claves de acción pastoral con los excluidos.* Julio César Rioja.
43. *Apuntes de Pastoral Gitana.* Sergio Rodríguez.
44. *Talleres de formación de evangelizadores jóvenes.* Secundino Movilla.
45. *Educar: un compromiso cristiano.* José María Escudero.
46. *Días mundiales.* Almudena Colorado.
47. *Descubrir el templo cristiano.* Miguel Ángel Torres.
48. *Un curso a ritmo de juego.* José María Escudero.
49. *La Educación de la Interioridad.* Elena Andrés.
50. *La Palabra de Dios, fuente de oración.* Álvaro Ginel.
51. *Catequesis con dibujos.* Álvaro Ginel.
52. *Celebraciones especiales para la catequesis de Primera Comunión.* Álvaro Ginel.
53. *Preparándonos para el amor conyugal.* Movimiento Familiar Cristiano.
54. *Gestos y dinámicas.* José María Escudero.
55. *Educar en el silencio y en la interioridad.* Mario Piera.

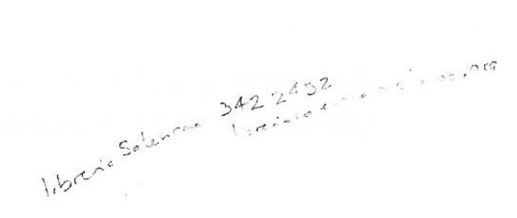
RECURSOS DE PASTORAL

JOSÉ MARÍA ESCUDERO

¡LA VIDA DE JESÚS EN JUEGOS!

Recursos y actividades para presentar a Jesús

EDITORIAL CCS



Tercera edición: septiembre 2012.

Página web de Editorial CCS: www.editorialccs.com

Diagramación editorial: Juan Manuel Redondo
Diseño de portada: Olga R. Gambarte
ISBN: 978-84-9842-096-8
Depósito legal: M-34745-2011
Fotocomposición: M&A, Becerril de la Sierra (Madrid)
Imprime: Publidisa

Índice

PARTE IV: NUESTRA MISIÓN

Introducción

El «pasota» del grupo me sugirió la idea

Y es que así le llamaban sus compañeros. Te será fácil imaginarle, pues este tipo de jóvenes abunda mucho y seguro que en tus grupos tienes a más de uno.

Todo estaba preparado para la reunión semanal con mis chicos. Al hacer los preparativos debí calcular mal y puse una silla más de la cuenta. Pensé que nadie apreciaría mi pequeño desliz pero... ¡qué equivocado estaba! Había conseguido lo más difícil, poner un poco de orden y de silencio cuando el «pasota», sin levantar la mano y de malas maneras, preguntó el motivo de la silla sobrante. Yo, para salir del paso cuanto antes, le expliqué que a partir de ahora Jesús se uniría a nuestro grupo... ¡Puff!, respiré aliviado, el grupo no se lo tomó a mal y excepto algún comentario graciosillo por lo bajines, siguió reinando el silencio...

Al finalizar la dinámica, les invité a que recogieran sus cosas y a que llevara cada uno su silla a la habitación de al lado... Fue entonces cuando mis ojos se deleitaron con una hermosa sorpresa o, mejor dicho, con un prodigioso milagro (para la mayoría de la gente se producen sorpresas, no es así entre los educadores que muy a menudo y si sabemos ver un poco más allá, contemplamos montones de milagros). Ante mi incredulidad, el «pasota» cogió las dos sillas, la suya y la que sobraba y, a regañadientes, se acercó a mí y me dijo:

—Hoy el Jefe está un poco vago, ¿no crees? Pero ten por seguro que la próxima semana me devuelve el favor.

Un libro de juegos... ¿por qué?

Cada vez son más los jóvenes a los que les cuesta integrarse en un grupo. Es mucho más fácil tener por amigos la videoconsola, el móvil, la televisión, Internet o el sofá de casa. Y es que éstos no te exigen, ni se enfadan, ni te guardan ningún tipo de rencor, además puedes utilizarlos y deshacerte de ellos con suma facilidad.

El juego, todos lo sabemos, es ideal para desarrollar el potencial de una persona. No es un mero pasatiempo, al contrario, es un elemento fundamental para la convivencia y, a su vez, es un factor clave en el desarrollo formativo de la personalidad del joven.

Los juegos que contiene este libro van a «sacar los colores» de tus jóvenes. No les quedará otra salida que integrarse con sus compañeros, tendrán que mostrar sus talentos y sus carencias, tendrán que descubrirse ante los otros..., en definitiva, tendrán que dar y darse, favoreciendo el enriquecimiento de todo el grupo.

Para quién este libro

Utilizando la jerga del mundo del toro: ¡va por ti!: animador de un grupo de chicos, profesor, catequista, monitor de tiempo libre... ¡educador! Y es que este libro está pensado para ti y para tus jóvenes.

Para ti, porque sé de tu trabajo y estoy convencido de que estos juegos te pueden ser de gran utilidad en tus clases, en tus catequesis, en tus reuniones. Si les echas una ojeada verás cómo los temas te tocan muy de cerca. Eso sí, no quieren sustituir ni el temario, ni tus clases, ni tus reflexiones... más bien, quieren poner la guinda al trabajo bien hecho.

Y cómo no, tus jóvenes serán los primeros en beneficiarse de las enseñanzas de estos juegos. Detrás de cada juego están los rostros sonrientes, reflexivos, ilusionados de muchos jóvenes que se han prestado, gustosamente, en hacer de «conejillos de indias». Espero que tus chicos también se conviertan en protagonistas activos de estos juegos y sus enseñanzas hagan mella en sus corazones. Por mi parte no me cabe ninguna duda de que sin ellos, no habría podido realizar esta obra.

Cómo utilizar cada juego

La columna vertebral de todos los juegos es similar, lo que facilitará enormemente tu trabajo. Paso a describirte brevemente la estructura, con cada uno de sus elementos:

— Destinatarios. Dentro de este apartado te encontrarás con tres elementos. Las *personas* a las que va dirigido cada juego: la edad de los participantes oscila entre los 12 y 18 años. Los *lugares* y la *acción* en los que se puede llevar a cabo la actividad. Aquí podrás comprobar cómo la mayoría de los juegos están pensados para las clases de Religión y para el curso catequético; no obstante, varios juegos se adaptan perfectamente a otros ámbitos educativos: tutorías, convivencias, jornadas especiales...

— Objetivos. Verás que vienen enunciados de manera breve y sencilla para que puedas interrelacionarlos fácilmente con los objetivos que, como grupo, os habéis marcado.

— Materiales. El listado de materiales en este apartado te facilitará la rápida adquisición de los mismos y no dejar nada, por tu parte, a la improvisación.

— Duración. El tiempo es aproximado. Muchos juegos están estructurados en varios momentos para llevarlos a cabo en una sesión o, si el tiempo del juego es superior al que tenemos, dejar alguna de las partes para otra sesión.

— Participantes. El número de jóvenes es también indicativo. Si el número es menor o mayor se puede adecuar haciendo equipos, reestructurando alguna parte del juego...

— Desarrollo. Aquí encontrarás varios elementos. En primer lugar los *preparativos*, que tienen que estar «en su sitio» antes de comenzar el juego: adquisiciones de materiales, fotocopias, dibujos, paneles... También es sumamente importante la *disposición del lugar*. No siempre los lugares son los más propicios para desarrollar un determinado juego; no obstante, este factor no puede echar abajo el mismo. Por eso aquí te indico algunas orientaciones para «adecentar» el lugar de juegos. Finalmente la *acción*, el juego en sí. Comprobarás cómo el mecanismo de cada juego es muy sencillo, por lo que viendo el nivel o el interés de tus chicos, podrás modificar alguna parte del juego.

— Al final de cada juego están los diversos documentos: paneles, guías... Unos serán para ti, para que puedas dirigir el juego; otros los tendrás que utilizar a modo de panel expositivo; mientras que otros tendrás que fotocopiarlos para tus chicos.

La silla vacía

Ya te dejo, amigo. Ahora empieza el juego de verdad. Me sentiría más que satisfecho si el «pasota», el indiferente o el que está en el grupo porque no le queda más remedio participara activamente en alguno de los juegos. Eso sería señal inequívoca de que Jesús se ha apuntado a vuestro grupo...

¡Ánimo! y recuerda: «Para un educador, los milagros están a la orden del día». Por si acaso, deja siempre una silla vacía...

José María Escudero

Parte I

SUS COMIENZOS

- Matrícula de honor
- Faenando por aguas del Jordán
- Gran Premio de Navidad
- Pasamaría

Matrícula de honor



«Un hombre de carne y hueso»

DESTINATARIOS

- *Personas*: Niños y adolescentes.
- *Lugares*: Colegios y parroquias.
- *Acción*: Clases de Religión, tutorías, curso catequético...

OBJETIVOS

- Acercarse a la figura de Jesús para irse empapando de su vida y de su palabra.
- Ir suscitando en los niños un interés creciente por «las cosas de Jesús». Cristianos alegres y activos.
- Crear una relación más cercana con Jesús. Amigos y confidentes del Nazareno.

DURACIÓN

- 75 minutos aproximadamente (se puede alargar o acortar según el tiempo disponible y el interés suscitado por el juego).

MATERIALES

- Tablero de juego (DOC 1).
- Guía del animador (DOC 2).
- Diploma (DOC 3).
- Fichas.
- Dado.

PARTICIPANTES

- No hay un número limitado. Se juega por equipos.

DESARROLLO

Preparativos

El animador deberá tener preparado para el inicio de la actividad el tablero de juego (DOC 1). Puede hacer una fotocopia ampliada o bien dibujarlo en una pizarra o en otra superficie amplia. A su vez deberá llevar tantos diplomas (DOC 3) como equipos participantes.

Primer momento

- *Disposición del lugar.* En forma de semicírculo, de manera que todos los participantes puedan tener una buena visión del tablero de juego.
- *Acción.* Se formarán los equipos, poniéndose un nombre que les identifique (sería conveniente utilizar títulos que tengan relación con el juego: lugares por los que pasó Jesús, nombres de amigos contemporáneos al Nazareno, libros bíblicos...).

  A continuación los equipos situarán sus fichas en la casilla central (rostro de Jesús) y desde esa posición irán lanzando el dado y desplazándose por las diferentes casillas.

  La dinámica del juego es muy parecida al juego del Trivial, por lo que en cada dibujo que caigan el animador les hará una pregunta que se corresponda con la materia indicada (ver *Guía del animador*-DOC 2). Si aciertan, volverán a lanzar el dado, si no, pasará el turno a otro equipo.

  El cometido de los equipos será intentar llegar a las cuatro casillas que vienen rodeadas con un círculo. Por cada respuesta correcta en esas casillas, obtendrán una nota. Si se acierta una: suficiente; dos: bien; tres: notable; las cuatro: sobresaliente. El equipo que complete las cuatro casillas intentará llegar de nuevo a la casilla central. Una vez allí se les harán cuatro preguntas (una de cada materia). Si aciertan las cuatro, obtendrán Matrícula de Honor y, consiguientemente, serán los vencedores del juego.

  Es importante la labor del animador. Viendo los conocimientos de los participantes, podrán variar las preguntas (más fáciles o más complejas). En cuanto a las preguntas erradas, podrán volverse a formular a otros equipos, para de esta forma enriquecer el juego.
- *Duración.* 60 minutos aproximadamente.

Segundo momento

- *Disposición del lugar.* Si fuese posible se realizaría en una capilla o en torno a un cuadro con el rostro de Jesús.
- *Acción.* Se reunirá a los equipos y se les dejará que hablen sobre las impresiones del juego. El animador, a su vez, irá encaminando el diálogo hacia el objetivo real del juego: conocer a Jesús, interesarnos cada vez más por su vida, para hacernos amigos y discípulos de Él.

  Finalmente irá rellenando los diplomas: equipo, nota, fecha, sello... y se los irá entregando a cada equipo. Tendrá que tener especial cuidado en que no aparezcan rivalidades entre ellos por las notas obtenidas (sería positivo intentar encauzar el juego para que todos, al menos, aprueben).

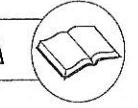
  Se acabaría la actividad cantando todos juntos una canción o recitando una oración relacionada con Jesús.
- *Duración.* 15 minutos.

Tablero de juego

J E S Ú S

Guía del animador

LENGUAJE Y LITERATURA



1. ¿Qué número de libros componen la Biblia católica: 65, 73 o 80?

   ✓ 73.

2. ¿Cuáles de estos libros crees que Jesús utilizó en sus oraciones en la sinagoga: los Salmos, Apocalipsis o Hechos de los Apóstoles?

   ✓ Los Salmos.

3. ¿Qué significa la palabra Evangelio?

   ✓ Buena Noticia.

4. En un letrero en la cabecera de la cruz de Jesús, pusieron la causa de su condena: *«Jesús Nazareno, Rey de los judíos»*. ¿Sabrías decirme qué sigla recoge este mensaje?

   ✓ INRI.

5. Nombre del último libro que aparece en la Biblia.

   ✓ Apocalipsis.

6. ¿Qué lenguaje habló muy probablemente Jesús?

   ✓ El arameo.

7. ¿Cuántas obras dejó por escrito Jesús antes de ascender al cielo?

   ✓ Ninguna, los evangelistas fueron los que recogieron su mensaje.

8. ¿De dónde procede el nombre de Jesús y qué significado tiene?

   ✓ Del hebreo y significa El Mesías, el que salva.

9. Libro que recoge la vida de las primeras comunidades cristianas, escrito por el evangelista Lucas.

✓ Hechos de los Apóstoles.

10. Uno de estos cuatro libros no aparece en el Antiguo Testamento. Sabrías decirme cuál: Proverbios, Isaías, Mateo, Números.

✓ Mateo.

11. El ciego de Jericó, al ver que pasaba Jesús, se puso a gritar... ¿Sabes con qué palabras se dirigió al Señor: *Jesús Nazareno, Maestro o Jesús, Hijo de David*?

✓ Jesús, Hijo de David.

12. ¿Cuáles son las tres grandes lenguas originales con las que se escribió la Biblia?

✓ El hebreo, el arameo y el griego.

GEOGRAFÍA



1. Ciudad de Galilea en la que Jesús realiza su primer milagro.

✓ Caná.

2. ¿A qué comunidad española podemos asemejar aproximadamente la extensión de Palestina: Madrid, Andalucía o Galicia?

✓ Galicia.

3. ¿Cuántos kilómetros separaban Nazaret de Ain Karim, el pueblo donde vivía Isabel y al cual acude María a ayudar a su prima: 150, 250 o 350?

✓ 150.

4. ¿Qué río cruza Palestina de norte a sur?

✓ Jordán.

5. ¿A qué país tuvieron que huir María, José y el niño Jesús por temor a Herodes?

✓ Egipto.

6. Si te encuentras en la provincia de Galilea y deseas ir a Jerusalén... ¿por qué provincia debes cruzar?

✓ Samaria.

7. En tiempos de Jesús, ¿qué imperio dominaba el mundo?

✓ Roma.

8. ¿A qué provincia de Palestina pertenecen estas tres ciudades: Naím, Nazaret y Caná?

✓ Galilea.

9. ¿Junto a qué lago estaba Jesús cuando llamó a sus primeros discípulos?

✓ Lago de Genesaret.

10. ¿En qué monte Jesús da las últimas instrucciones a sus discípulos y asciende al cielo: en el monte Tabor, en el monte Calvario o en el monte de los Olivos?

✓ Monte de los Olivos.

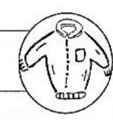
11. ¿En qué ciudad de Galilea Jesús resucita al hijo de una viuda: Nazaret, Naím o Cafarnaúm?

✓ Naím.

12. Coloca estos tres lugares que corresponden a la pasión de Jesús cronológicamente: tumba de Jesús, Getsemaní, Sanedrín?

✓ Getsemaní-Sanedrín-tumba de Jesús.

COSTUMBRES Y CURIOSIDADES



1. ¿Qué habría sucedido si José hubiera denunciado a María cuando se enteró de que estaba embarazada?

✓ Probablemente la hubieran lapidado.

2. ¿Qué cubiertos utilizaría Jesús para comer?

✓ Ninguno, todo se comía con los dedos.

3. ¿Dónde compraría María los vestidos para Jesús?

✓ En ningún sitio, los hacía ella.

4. ¿Cuál era la comida de Juan, el primo de Jesús, cuando comenzó a predicar?

✓ Comía saltamontes y miel silvestre.

5. ¿De qué se componía la vestimenta de Jesús?

✓ De un manto o túnica de una sola pieza y de unas sandalias.

6. En respecto a la altura de Jesús y fijándonos en cuánto medían los palestinos, ¿cuánto aproximadamente mediría el Señor: 1,60-1,70 o 1,180?

✓ 1,60.

7. ¿Tendría Jesús barba?

✓ Sí, pues la tenían casi todos los hombres contemporáneos a él.

8. ¿Qué ceremonia tuvo que vivir Jesús, al igual que los niños de su época, para introducirlo en la comunidad?

✓ La circuncisión.

9. La religión judía prohibía a sus fieles comer la carne de un animal... ¿Sabes de qué animal se trata?

✓ El cerdo.

10. ¿Qué día de la semana era el señalado para que los judíos se reunieran de manera solemne a rezar en la sinagoga?

✓ El sábado.

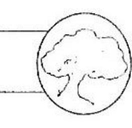
11. ¿En qué fiesta judía se sacrificaba un cordero y se pintaban las puertas con su sangre?

✓ La Pascua.

12. ¿Qué echan en cara los fariseos y maestros de la ley a Jesús recriminándole que sus discípulos no observaban la tradición de los antepasados: no hacerles una reverencia cuando pasaban a su lado, no lavarse las manos antes de comer o no vestirse de gala para entrar en la sinagoga?

✓ No lavarse las manos antes de comer.

NATURALEZA



1. ¿Qué planta utiliza Jesús para hablarnos del Reino de los Cielos y que al principio es muy pequeñita pero después se hace enorme?

✓ Un grano de mostaza.

2. ¿Qué animal utiliza Jesús para hablarnos de la alegría que produce el perdón?

✓ Una oveja.

3. A la entrada de Jerusalén la multitud recibe a Jesús vitoreándole y portando en sus manos unas ramas... ¿De qué árbol proceden dichas ramas?

✓ Del olivo.

4. ¿Qué animal ofreció María en el templo por el rito de la purificación?

✓ Dos palomas.

5. En la explicación de la parábola del sembrador, Jesús habla de varios tipos de personas comparándolas con el terreno donde se siembra la semilla. Habla por ejemplo de aquellos que escuchan la palabra y la reciben con alegría, pero son inconstantes y a la primera dificultad sucumben... ¿Sabes a qué tipo de terreno se está refiriendo?

✓ Terreno pedregoso.

6. ¿Qué alimentos multiplicó Jesús para dar de comer a más de cinco mil personas?

✓ Cinco panes y dos peces.

7. Cuenta Jesús que un hombre sembró buena semilla en su campo. No obstante, cuando fue a descansar llegó el enemigo a hacer de las suyas. ¿Sabes qué planta sembró en medio del trigo?

✓ La cizaña.

8. ¿Qué árbol es al que Jesús, al ver que no daba más que hojas, le dijo: *«Que nunca jamás brote de ti fruto alguno»*, secándose al instante?

✓ Una higuera.

9. En la parábola de las jóvenes descuidadas y las previsoras, las primeras necesitan un líquido para que sus lámparas no se apaguen... ¿Sabes de cuál se trata?

✓ Aceite.

10. ¿Qué ave cantó recordando a Pedro lo que le había dicho Jesús sobre sus negaciones?

✓ Un gallo.

11. Entre los milagros que hace Jesús, hay nueve que tienen una estrecha unión con la Naturaleza... Podrías citarme dos.

✓ Las dos multiplicaciones de los panes, las dos pescas milagrosas, cambiar el agua en vino, calma la tempestad, camina sobre las aguas, la moneda dentro del pez, maldición de la higuera.

12. Jesús habla de que Él es la vid... pero sabes qué imagen utiliza para referirse a su Padre y a nosotros.

✓ Su Padre es el viñador y nosotros los sarmientos.

Diploma



El colegio / La parroquia: ____________________

Otorga el presente

DIPLOMA

Al equipo: ____________________

Con la clasificación de ____________________

Por su conocimiento de Jesús. Lo que les faculta y compromete a ser testigos de su Vida y de su Mensaje

__________, a ____ de __________ de 200____

Los interesados   Sello   El profesor / párroco

Faenando por aguas del Jordán



«Judío de pies a cabeza»

DESTINATARIOS

- *Personas*: Adolescentes y jóvenes.
- *Lugares*: Colegios y parroquias.
- *Acción*: Clases de Religión y curso catequético.

OBJETIVOS

- Conocer, de una manera amena, los lugares más importantes de la vida de Jesús.
- Descubrir, a través de esos lugares, personajes, vivencias, sentimientos, experiencias... en torno a Jesús.

DURACIÓN

- 60 minutos aproximadamente (si se alarga en exceso, se puede acortar el juego ganando el equipo que mayor puntuación haya obtenido hasta ese momento; de la misma forma si los jóvenes aciertan con gran facilidad y rapidez los lugares, se puede leer algún pasaje evangélico relacionado con los lugares que van acertando).

MATERIALES

- Tablas de juego (DOC 1).
- Control de mando (DOC 2).
- Mapamundi de Palestina en tiempos de Jesús.

PARTICIPANTES

- Por la misma dinámica del juego se recomienda que el número de participantes no sea muy elevado (entre 6 y 16).

DESARROLLO

- *Disposición del lugar*. Se dividirá el aula o el lugar escogido en dos partes, de manera que cada equipo pueda situarse enfrente del otro.
- *Acción*. El juego simula en gran parte al juego de los barcos. No obstante cito algunas cuestiones aclaratorias:

— Juegan dos equipos. Se les entregará a cada uno de ellos unas *tablas de juego* (DOC 1).

— Cada equipo tendrá unos lugares en propiedad. El profesor entregará una cuartilla con estos lugares, que aparecen en el *control de mando* (DOC 2). Los jugadores, a continuación, deberán escribirlos en el DOC 1, concretamente en la tabla 1, y situarlos estratégicamente en la tabla 2, horizontal, vertical o diagonalmente.

— El objetivo de cada equipo será salvar (con la mayor puntuación posible) el mayor número de lugares posibles del equipo contrario. La Tabla 3, que aparece en el DOC 1, servirá para que cada equipo pueda anotar los avances de su estrategia (tocado, agua, salvado...), mientras que en la Tabla 4 deberán ir poniendo los lugares que vayan salvado con la puntuación que hayan obtenido.

— Cuando un equipo no acierte con la casilla donde hay situada una letra, el otro equipo deberá decir «Agua» y volverá su turno. Cada vez que un equipo acierte una casilla donde haya una letra, el otro equipo tendrá que decir «Tocado», y la letra correspondiente. El profesor, a su vez, leerá la primera pista. De esta manera, transcurrirá el juego, si acierta una segunda letra, el profesor leerá la segunda pista y así sucesivamente. Cuando un equipo acierte un lugar, el contrario tendrá que decir «Salvado». Si el equipo acierta el lugar antes de leer todas las pistas, se pondrá el lugar completo en la tabla sin necesidad de leer todas las pistas restantes. Cuanto antes acierten el lugar, mayor puntuación. No obstante, si un equipo falla a la hora de decir el lugar se le restarán 20 puntos, si falla dos veces 40 puntos, y si falla una tercera no podrá salvar ese lugar.

— Ganará el juego el primero que logre salvar todos los lugares del equipo contrario, o bien, si el juego acaba sin que ningún equipo logre salvar todos los lugares, ganará el que más puntuación haya conseguido.

— La puntuación máxima que puede lograr un equipo es de 520 puntos (entre clases o grupos se pueden establecer récords).

— Sería una buena idea tener a mano un mapamundi de Palestina y el animador cada vez que un equipo salve un lugar, pueda ubicarlo en el mapa.

Tablas de juego

EQUIPO:

Tabla 1

LUGARES EN PROPIEDAD							

Tabla 2

*	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	*
A																			A
B																			B
C																			C
D																			D
E																			E
F																			F
G																			G
H																			H
I																			I
J																			J
K																			K
L																			L
M																			M
N																			N
*	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	*

Tabla 3

*	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	*
A																			A
B																			B
C																			C
D																			D
E																			E
F																			F
G																			G
H																			H
I																			I
J																			J
K																			K
L																			L
M																			M
N																			N
*	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	*

Tabla 4

LUGARES SALVADOS									
PUNTOS									

Control de mando

[para el profesor/animador]

EQUIPO A	EQUIPO B
Lugares en propiedad	*Lugares en propiedad*
CANÁ	NAíM
SICAR	BELÉN
EMAÚS	TABOR
JORDÁN	JERICÓ
NAZARET	SAMARIA
CESAREA	BETANIA
JERUSALÉN	GENESARET
GETSEMANÍ	CAFARNAÚN

CANÁ

1ª pista: Ciudad de Galilea (**40 puntos**).
2ª pista: Jesús ve por primera vez a su madre, después de salir de la casa paterna a realizar su misión (**30 puntos**).
3ª pista: En esa ciudad se celebraba una boda a la que acudió Jesús, sus discípulos y su madre (**20 puntos**).
4ª pista: Los novios se quedan sin vino y Jesús realiza su primer milagro (**10 puntos**).

SICAR

1ª pista: Ciudad de Samaria (**50 puntos**).
2ª pista: En esa ciudad Jacob construyó un pozo y se le conocía como el pozo de Jacob (**40 puntos**).
3ª pista: Jesús y sus discípulos llegan a la ciudad y, mientras Jesús fatigado se sienta a descansar junto al pozo, los discípulos van al pueblo a comprar alimentos (**30 puntos**).
4ª pista: Una mujer se acerca al pozo y Jesús le pide un poco de agua (**20 puntos**).
5ª pista: Jesús ofreció a la mujer samaritana otro tipo de agua, «agua viva», y mucha gente del lugar creyó en Jesús por el testimonio de la samaritana (**10 puntos**).

EMAÚS

1ª pista: Aldea de Judea (**50 puntos**).
2ª pista: Dista de Jerusalén unos 11 km (**40 puntos**).
3ª pista: Camino a esa aldea iban unos discípulos cuando se les apareció Jesús, una vez resucitado (**30 puntos**).
4ª pista: En este lugar Jesús se queda con ellos, pues estaba anocheciendo y, al tomar el pan, bendecirlo y repartirlo, a los discípulos se les abren los ojos y le reconocen (**20 puntos**).
5ª pista: Desde esa aldea los discípulos se pusieron en camino y regresaron a Jerusalén, donde contaron al resto de los discípulos que el Señor había resucitado (**10 puntos**).

JORDÁN

1ª pista: Recorre de Norte a Sur toda Palestina (**60 puntos**).
2ª pista: Nace en el monte Hebrón (**50 puntos**).
3ª pista: En este lugar Jesús escucha: «Tú eres mi Hijo amado, en Ti me complazco» (**40 puntos**).
4ª pista: En sus alrededores predicó el primo de Jesús, Juan el Bautista (**30 puntos**).
5ª pista: Desemboca en el Mar Muerto (**20 puntos**).
6ª pista: Fue bautizado Jesús (**10 puntos**).

NAZARET

1ª pista: Aldea de Galilea (**70 puntos**).
2ª pista: A 24 km al suroeste del lago de Galilea (**60 puntos**).
3ª pista: Allí empezó Jesús su predicación (**50 puntos**).
4ª pista: Los habitantes de esta aldea no tenían buena fama. De ahí la respuesta de Natanael a Felipe cuando le dice que ha encontrado al Señor: «¿es que de ese lugar puede salir algo bueno?» (**40 puntos**).
5ª pista: A Jesús, entre otros nombres, se le conocía por el gentilicio de ese lugar (**30 puntos**).
6ª pista: Sus habitantes no acogieron bien a Jesús, e incluso le intentan arrojar desde una colina (**20 puntos**).
7ª pista: Aquí pasó Jesús su vida, junto a sus padres, hasta los treinta años, que comenzaría su predicación (**10 puntos**).

CESAREA

1ª pista: Da nombre a dos ciudades (**70 puntos**).
2ª pista: La que ahora nos interesa fue construida por Herodes Filipo (**60 puntos**).
3ª pista: Se encuentra al noroeste de Palestina (**50 puntos**).

4ª pista: Situada al pie del monte Hermón y junto al nacimiento del río Jordán (**40 puntos**).
5ª pista: En este lugar Jesús promete a Pedro las llaves del Reino de los Cielos (**30 puntos**).
6ª pista: De camino a esa región Jesús pregunta a sus discípulos: «¿Quién dice la gente que soy yo?» (**20 puntos**).
7ª pista: En esta ciudad tiene lugar la confesión mesiánica de Pedro: «Tú eres el Mesías, el Hijo de Dios», y la promesa del primado: «Tú eres Pedro, y sobre esta piedra edificaré mi iglesia» (**10 puntos**).

JERUSALÉN

1ª pista: Ciudad de Judea (**90 puntos**).
2ª pista: Significa «ciudad de la paz» (**80 puntos**).
3ª pista: Se encuentra rodeada por murallas (**70 puntos**).
4ª pista: Es el centro político, cultural y religioso del pueblo de Israel (**60 puntos**).
5ª pista: Salomón mandó edificar un templo (**50 puntos**).
6ª pista: Jesús se perdió a los 12 años dando un disgusto a sus padres (**40 puntos**).
7ª pista: En esta ciudad tuvieron lugar los acontecimientos más importantes de la vida de Jesús: su pasión, muerte, resurrección y ascensión (**30 puntos**).
8ª pista: Es el punto de partida de la expansión del cristianismo por el mundo (**20 puntos**).
9ª pista: Es el símbolo del reino definitivo de Dios (**10 puntos**).

GETSEMANÍ

1ª pista: Se encuentra frente a Jerusalén (**90 puntos**).
2ª pista: Jesús se retiraba muy a menudo a rezar en este lugar (**80 puntos**).
3ª pista: En este lugar, al final de su vida, Jesús se dirige a sus apóstoles con estas palabras: «Siento una gran tristeza, quedaos aquí y velad conmigo» (**70 puntos**).
4ª pista: Sus discípulos se quedan dormidos (**60 puntos**).
5ª pista: Se trata de un huerto, seguramente propiedad de algún discípulo de Jesús (**50 puntos**).
6ª pista: Se encuentra en el monte de los Olivos (**40 puntos**).
7ª pista: Judas se dirige a este lugar con un tropel de gente con espadas y palos, enviados por los jefes de los sacerdotes, los maestros de la ley y los ancianos, con el objetivo de arrestarle (**30 puntos**).
8ª pista: Judas entrega a Jesús con un beso (**20 puntos**).
9ª pista: Al arrestar a Jesús, uno de los discípulos corta una oreja a un criado del sumo sacerdote. Jesús se la sana (**10 puntos**).

NAÍM

1ª pista: Aldea de Galilea (**40 puntos**).
2ª pista: Jesús llega a ese pueblo acompañado de sus discípulos y de mucha gente (**30 puntos**).
3ª pista: A la entrada se encuentra con un entierro (**20 puntos**).
4ª pista: Jesús resucita a un joven, al hijo de una viuda (**10 puntos**).

BELÉN

1ª pista: Su nombre significa «casa del pan» (**50 puntos**).
2ª pista: Dista de Nazaret unos 150 km (**40 puntos**).
3ª pista: Pequeña ciudad de Judea, situada a 7 km de Jerusalén (**30 puntos**).
4ª pista: Un censo ordenado por el gobernador de Siria, obliga a José y a María, a viajar a este lugar para registrarse, ya que ambos eran de la tribu de David (**20 puntos**).
5ª pista: Escogieron una gruta a las afueras de esa localidad para llevar a cabo el acontecimiento más importante en la vida de una mujer (**10 puntos**).

TABOR

1ª pista: Está en Galilea (**50 puntos**).
2ª pista: A este lugar va Jesús con Pedro, Santiago y Juan (**40 puntos**).
3ª pista: Aquí Jesús escucha una voz que le dice: «Este es mi Hijo amado, en quien me complazco, escuchadlo» (**30 puntos**).
4ª pista: Tradicionalmente se ha considerado este lugar como el monte de la transfiguración del Señor (**20 puntos**).
5ª pista: Algunos opinan que en este monte citó Jesús a sus discípulos, después de la resurrección (**10 puntos**).

JERICÓ

1ª pista: Significa «ciudad de la luna». Conocida también como «ciudad de las palmeras» (**60 puntos**).
2ª pista: Ciudad de Judea, próxima a la desembocadura del río Jordán (**50 puntos**).
3ª pista: Herodes el Grande mandó construir en ese lugar su palacio-residencia de invierno (**40 puntos**).
4ª pista: Se considera la ciudad más antigua de Palestina (**30 puntos**).
5ª pista: Jesús curó al ciego Bartimeo (**20 puntos**).
6ª pista: Jesús se hospeda en la casa de Zaqueo (**10 puntos**).

SAMARIA

1ª pista: Es una de las pocas ciudades fundadas propiamente por los israelitas (**70 puntos**).
2ª pista: Ciudad situada en el centro de Palestina (**60 puntos**).
3ª pista: En tiempos de Jesús los judíos no acostumbraban a tener relación alguna con sus habitantes (**50 puntos**).
4ª pista: Para peregrinar a Jerusalén muchos judíos tenían que pasar por este lugar y no eran bien acogidos por sus gentes (**40 puntos**).
5ª pista: En una primera misión de Jesús a sus discípulos, excluye de la predicación a sus ciudadanos (**30 puntos**).
6ª pista: Jesús, en una bella parábola, se sirve de un hombre de ese lugar, para enseñar a las gentes quién y qué debe hacer el verdadero prójimo (**20 puntos**).
7ª pista: En esa parábola, el protagonista (un oriundo de la región que estamos hablando) al ver a un hombre moribundo golpeado por unos asaltantes, le venda las heridas, le monta en su cabalgadura, le lleva a una posada y se hace cargo de todos los gastos (**10 puntos**).

BETANIA

1ª pista: Ciudad de Judea (**70 puntos**).
2ª pista: Viven tres hermanos, amigos de Jesús (**60 puntos**).
3ª pista: Está muy cerca de Jerusalén (**50 puntos**).
4ª pista: Llora por un gran amigo que ha fallecido (**40 puntos**).
5ª pista: Aquí es donde dice Jesús: «Marta, Marta, andas inquieta y preocupada por muchas cosas, cuando en realidad una sola es necesaria. María ha escogido la mejor parte, y nadie se la quitará» (**30 puntos**).
6ª pista: Una mujer, con un frasco de perfume, unge los pies de Jesús y después los seca con sus cabellos (**20 puntos**).
7ª pista: Resucita a su amigo Lázaro (**10 puntos**).

GENESARET

1ª pista: Se encuentra en la comarca de Galilea (**90 puntos**).
2ª pista: En el Antiguo Testamento este lugar se denomina Kinneret (**80 puntos**).
3ª pista: A sus orillas Jesús llama a sus discípulos (**70 puntos**).
4ª pista: Tanto Simón y su hermano Andrés como Santiago y su hermano Juan dejaron sus redes y siguieron al Señor (**60 puntos**).
5ª pista: No son raras las tormentas repentinas, de hecho Jesús aparece en una ocasión calmando la tempestad (**50 puntos**).
6ª pista: También a sus orillas Jesús acostumbraba a enseñar a la muchedumbre con bellas parábolas (**40 puntos**).
7ª pista: La actividad principal de las personas que viven en su entorno es la pesca. Sus aguas son dulces y muy transparentes (**30 puntos**).
8ª pista: Jesús camina sobre sus aguas y sus discípulos creen que se trata de un fantasma (**20 puntos**).

DOCUMENTO 2 DOCUMENTO 2 DOCUMENTO 2 Control de mando *(para el profesor/animador)*

9ª **pista:** En el Nuevo Testamento este lugar recibe también los nombres de Tiberiades y de Galilea (**10 puntos**).

CAFARNAÚN

1ª **pista:** Ciudad de Galilea (**90 puntos**).
2ª **pista:** Jesús enseña en su sinagoga y cura a un endemoniado (**80 puntos**).
3ª **pista:** También en esta ciudad Jesús cura al criado de un centurión (**70 puntos**).
4ª **pista:** Se considera la ciudad de Jesús, pues allí desarrolló gran parte de su actividad misionera (**60 puntos**).
5ª **pista:** Allí vivían Simón Pedro y su hermano Andrés (**50 puntos**).
6ª **pista:** Cura a la suegra de Pedro (**40 puntos**).
7ª **pista:** En este lugar Jesús da su opinión sobre la cuestión del impuesto del templo (**30 puntos**).
8ª **pista:** El éxito de su actividad fue tan escaso que Jesús maldijo la ciudad por su falta de fe (**20 puntos**).
9ª **pista:** Jesús cura a un paralítico que había sido introducido con la camilla por el techo de una casa, debido a la muchedumbre que se agolpaba en torno a Jesús (**10 puntos**).

Gran premio de Navidad



Nuestro mejor regalo

DESTINATARIOS
- *Personas*: Niños y adolescentes.
- *Lugares*: Colegios y parroquias.
- *Acción*: Tutorías, curso catequético, jornadas especiales... (diseñado especialmente para llevarlo a cabo en torno a la Navidad).

OBJETIVOS
- Formar lazos de amistad entre todos los participantes.
- Conocer, teóricamente, diversos aspectos sobre la Navidad.
- Tomar conciencia de cómo vive cada uno este tiempo e ir adquiriendo valores y actitudes de cara a vivir una auténtica Navidad cristiana.

DURACIÓN
- Entre 60 y 90 minutos, según las vueltas que se quieran dar al circuito.

MATERIALES
- Circuito (DOC 1).
- Pruebas (DOC 2).
- Folios (al menos 15 cuartillas para cada equipo).
- Bolígrafos y lápices de colores.
- Globos.
- Cronómetro.
- Dulces navideños.
- Regalos navideños (una postal, una figura del Belén...).

PARTICIPANTES
- Entre 15 y 25 aproximadamente.

DESARROLLO

Preparativos

El animador, además de tener preparado los materiales que se requieren, deberá, bien dibujar en la pizarra el *circuito* (DOC 1), bien ampliarlo en un panel. A su vez, tendrá que tener en cuenta antes de empezar el juego las siguientes cuestiones:

— Se dividirá al grupo en equipos (compuestos, al menos, por tres jugadores y que no exceda de ocho; para agilizar la dinámica del juego se recomienda formar un máximo de cuatro equipos). Cada equipo estará formado por un piloto, que será el que vaya moviendo simbólicamente la ficha (el coche) por los diversos puntos del circuito, y por el resto de jugadores que formarán la escudería.

— El animador hará las funciones de director de la carrera. Sería conveniente (si es posible) que hubiera más monitores (tal vez dos o tres chavales de los cursos superiores) que harían las funciones de comisarios deportivos y que serían los encargados de evaluar las pruebas (en especial las pruebas libres).

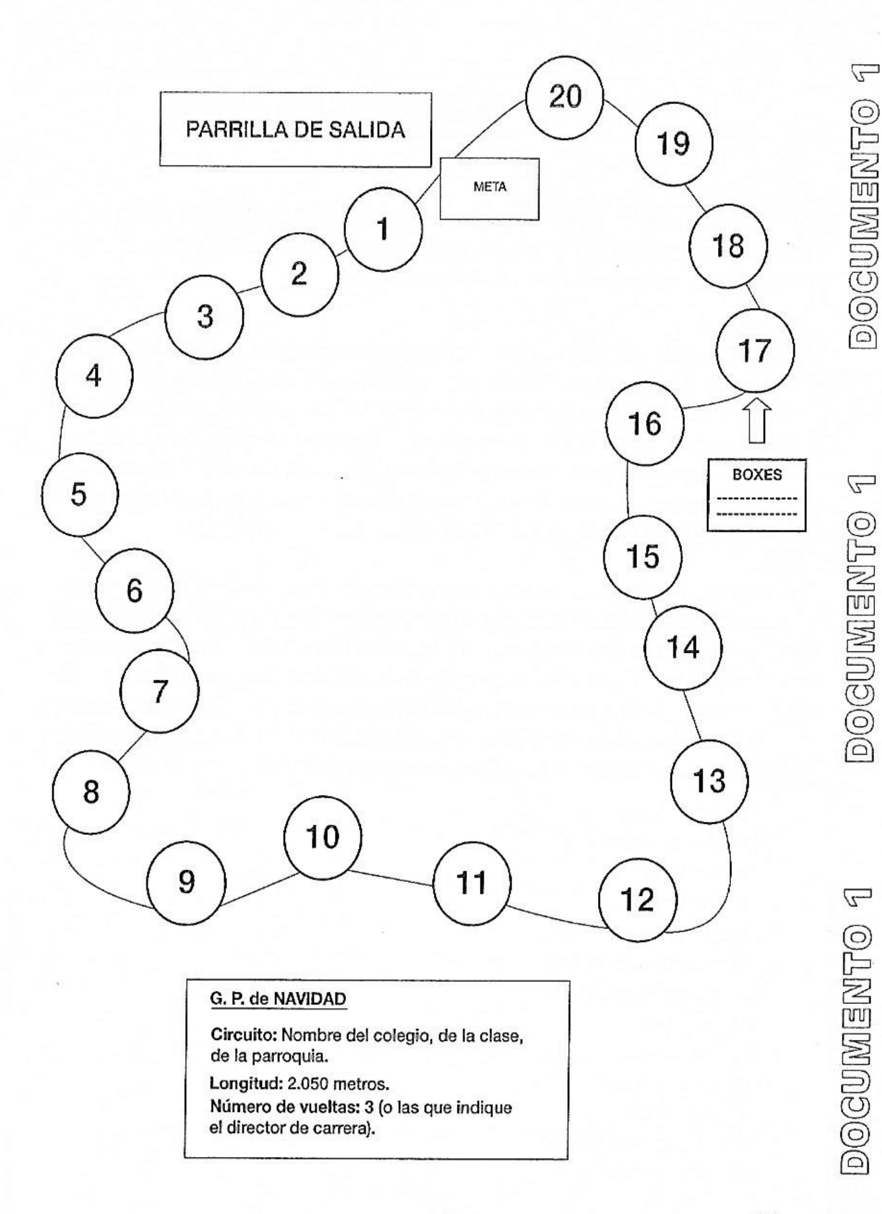
— Todos los participantes harán siempre la misma prueba. Será el equipo que vaya en cabeza el que marque la misma (según el punto kilométrico en el que se encuentren, habrá una prueba específica que tendrán que realizar todos los equipos). Ver *pruebas* (DOC 2).

• *Disposición del lugar*. Se puede realizar en una clase o bien en otro lugar amplio. Las mesas (si las hubiera) se colocarán en semicírculo, de manera que puedan verse todos los jugadores. Al frente del semicírculo se colocarán los animadores junto al *circuito* (DOC 1).

• *Acción*. El discurrir del juego consistirá en ir avanzando por los diversos puntos kilométricos. En cada uno de ellos habrá unas *pruebas* (DOC 2) para todos los participantes, que las tendrán que llevar a cabo (en equipo) para poder seguir avanzando.

Cuando lleguen a la meta, aunque sólo tres equipos suban al podio y únicamente uno de ellos se haga con la victoria, sería conveniente entregar a cada participante un detalle (por ejemplo una postal navideña, donde firmen todos los jugadores, o una figura del Niño Jesús de «todo a un euro»), de manera que durante las Navidades les recuerde el juego y las actitudes que no deben olvidar para que Jesús pueda nacer en sus corazones.

Circuito



G. P. de NAVIDAD

Circuito: Nombre del colegio, de la clase, de la parroquia.

Longitud: 2.050 metros.

Número de vueltas: 3 (o las que indique el director de carrera).

Pruebas

1. Pruebas de parrilla de salida

Se colocarán todos los pilotos con sus monoplazas en la parrilla de salida, en la primera línea de salida. El animador, que hará las funciones de director de la carrera, les leerá un pequeño texto de bienvenida:

«Amigos, al igual que hace muchos años un ángel se apareció a unos pastores para anunciarles el Nacimiento del Mesías y éstos corrieron prestos al encuentro del Salvador del mundo, hoy yo, como director de la carrera, os invito a salir al circuito con ánimo y espíritu navideño. Vuestros monoplazas os esperan para llegar prestos y felices a la meta. Allí os encontraréis con una gran recompensa; eso sí, debéis en todo momento respetar las normas de la carrera... Nada más Ya sólo me queda desearos suerte. Así que PILOTOS DEL G. P. DE NAVIDAD, ¡ánimo, suerte y a sus puestos!».

Para empezar a «calentar motores», os pondréis todos (el equipo completo) en círculo, y uno de los participantes escogido al azar empezará dando palabras de ánimo al piloto que tiene a su derecha, éste a su vez, lo hará con el siguiente, y así sucesivamente hasta llegar al que había empezado. Mensajes de ánimo como «Suerte». «A ganar campeón», «Eres un as», «Demuestra tu valía en la pista...». A continuación todos los participantes se situarán en el punto kilométrico 1 (al principio, como todos los equipos están en la misma línea, un equipo al azar empezará el juego).

— 1: Prueba teórica.
— 2: Prueba cronometrada.
— 3: Prueba libre.
— 4: Prueba teórica.
— 5: Prueba teórica.
— 6: Prueba cronometrada.
— 7: Prueba cronometrada.
— 8: Prueba libre.
— 9: Prueba teórica.
— 10: Prueba teórica.
— 11: Prueba libre.
— 12: Prueba cronometrada.
— 13: Prueba teórica.

— 14: Prueba cronometrada.
— 15: Prueba teórica.
— 16: Prueba libre.
— 17: Entrada en boxes.
— 18: Prueba cronometrada.
— 19: Prueba teórica.
— 20: Prueba libre.

2. Pruebas teóricas

El director de carrera formulará la pregunta (el piloto que marche en primera posición dirá un número del 1 al 24) y cada equipo tendrá un tiempo breve para escribir las respuestas en una cuartilla. Posteriormente, todos enseñarán las respuestas. Los equipos que respondan correctamente moverán sus monoplazas (fichas) tres posiciones. El resto se quedará en el mismo punto kilométrico.

1. ¿En qué mes, envió Dios a un ángel a anunciar a María que iba a concebir y a dar a luz a Jesús?

   ✓ Al sexto mes.

2. ¿Cómo se llamaba el ángel que Dios envió a María para anunciarle el nacimiento de Jesús? ¿Y en qué ciudad de Galilea se produjo el encuentro?

   ✓ El ángel se llamaba Gabriel y la ciudad, Nazaret.

3. ¿Con qué palabras saludó el ángel cuando se encontró en la presencia de María?

   ✓ Dios te salve, llena de gracia, el Señor está contigo.

4. ¿A quién fue a contar rápidamente María la noticia que le había dado el ángel? ¿Y qué parentesco tenían?

   ✓ A Isabel, eran primas.

5. Cuando se encontraron cara a cara, Isabel saludó a María, y ésta le devolvió el saludo con un hermoso cántico. ¿Cuál es su nombre?

   ✓ El Magníficat.

6. ¿Cómo se llamaba la persona encargada de preparar y comunicar la llegada de Jesús? ¿Y qué parentesco guardaban los dos?

   ✓ Juan el Bautista, eran primos.

7. ¿Por qué María, que estaba embarazada, y José tuvieron que hacer un largo camino hacia Belén?

✓ Por un censo que había ordenado el emperador Augusto. Y José, por ser de la descendencia de David, tuvo que ir, junto a María, a inscribirse a su ciudad de origen.

8. Al cumplirse el tiempo de dar a luz, José y María se dirigen a una posada, pero no hay sitio, o no es el más adecuado y encaminan sus pasos hacia otro lugar... ¿dónde tuvo lugar el nacimiento del Niño Jesús?

✓ Probablemente en una gruta, donde a veces se guarecían los pastores.

9. ¿Quiénes fueron las primeras personas que supieron del nacimiento del Mesías?

✓ Unos pastores.

10. Cuando los pastores se encontraron al Niño Jesús acostado en un pesebre, junto a María y a José... ¿qué dijeron a sus padres?

✓ Todo lo que el ángel les había dicho del Niño Jesús.

11. ¿De dónde vinieron los Magos a adorar a Jesús?

✓ De Oriente.

12. ¿Qué regalos llevaron los Reyes Magos al Niño Jesús?

✓ Oro, incienso y mirra.

13. ¿A qué ciudad de Judá fue María a ver a su prima Isabel?

✓ A Ain Karim.

14. ¿Con quién hizo el viaje María hasta la ciudad de su prima?

✓ Probablemente junto a otra gente, en una caravana que eran muy comunes en esos lugares para guarecerse de posibles ladrones y saqueadores.

15. ¿Cómo se llamaba el marido de Isabel? ¿Y a qué familia pertenecían los dos?

✓ Zacarías y eran de familias sacerdotales.

16. ¿Cuál eran la profesión de José, el esposo de María?

✓ Hacía de todo un poco. Reparar tejados, arreglar un carro, hacer un arado. En la época de Cristo, en Palestina, la madera escaseaba, y por tanto la carpintería no era un gran negocio que le permitiera vivir holgadamente en el Nazaret de entonces.

17. ¿Qué habría sucedido si José, al enterarse del embarazo de María, le hubiera denunciado?

✓ La hubieran lapidado.

18. ¿Qué significa el nombre de Jesús?

✓ Yahvé o Dios salva.

19. ¿En qué año nació Cristo?

✓ Entre el año 5 y el 8 antes de Cristo (el año 747 de la fundación de Roma). Fue Dionisio el Exiguo quien implantó esa manera de contar los años en el siglo VI, y se equivocó, no calculó bien.

20. ¿Cuántos kilómetros separa aproximadamente Nazaret de Belén?

✓ Unos 150 km.

21. ¿Qué milagro hubo en torno al nacimiento de Jesús?

✓ Ninguno, todo transcurrió con total normalidad.

22. ¿Qué fama tenían los pastores en tiempos de Jesús?

✓ Muy mala fama, eran considerados como ladrones, gente sucia y despreciable.

23. Cuando los Reyes Magos encontraron al Niño Jesús y se dieron cuenta de que estaban ante Dios, ¿qué hicieron inmediatamente?

✓ Se arrodillaron.

24. ¿Qué significa cada uno de los regalos que ofrecieron los Reyes Magos a Jesús?

✓ Oro, símbolo del Rey; incienso, símbolo de Dios; mirra, símbolo del hombre.

3. Pruebas cronometradas

El director de carrera, cronómetro en mano, elegirá una prueba (alternará pruebas de conocimiento del grupo con pruebas sobre la Navidad) y los equipos tendrán que llevarla a cabo. Los comisarios deportivos velarán para que se respete el tiempo estipulado y, al final, juzgarán los resultados. El que haya acertado mayor cantidad correctamente, moverá 5 puestos, el segundo 3 puestos, el tercero 1 puesto y el resto se quedará en el mismo punto kilométrico.

De conocimiento del grupo

— En 45 segundos deberéis escribir, cada equipo en una cuartilla de papel, el nombre, el primer apellido y el barrio de cada uno de los participantes en la carrera (exceptuando lógicamente a los componentes del propio equipo). Sólo se dará por válido aquellos que tengan correctos los tres datos.

— En 45 segundos escribir el nombre de cada uno de los participantes en el G. P. de Navidad y la asignatura que menos les guste.

— En 45 segundos escribir el nombre de cada uno de los jugadores y al lado su *hobby* preferido.

— En 45 segundos escribir el nombre de cada uno de los participantes y el día de su cumpleaños.

— En 45 segundos escribir el nombre de los jugadores y su comida preferida.

— En 45 segundos escribir el nombre de cada uno de los participantes y el número de móvil que tienen.

— En 45 segundos escribir el nombre de los participantes y la zona de marchas adonde suelen acudir.

— En 45 segundos escribir el nombre de los jugadores y el equipo de fútbol, del que son aficionados.

— En 45 segundos escribir el nombre de cada uno de los participantes en el G. P. de Navidad y el título de un libro que hayan leído últimamente.

— En 45 segundos escribir el nombre de los jugadores y la última película de cine que hayan visto.

De conocimiento de la Navidad

— En 60 segundos preparar y cantar entre todo el equipo un villancico de Navidad.

— En 60 segundos escribir el máximo número de palabras que tengan alguna relación con la Navidad.

— En 60 segundos escribir cinco regalos que podáis hacer durante estas Navidades y que no cuesten dinero.

— En 60 segundos escribir el nombre de personas que aparezcan en la Biblia en torno al nacimiento del niño Jesús.

— En 60 segundos escribir alguna frase que aparezca en los evangelios sobre el nacimiento de Jesús.

— En 60 segundos escribir las fiestas que se celebran en Navidad, y la fecha correspondiente a cada una de ellas.

— En 60 segundos escribir grupos sociales, a los que se aparecería, hoy en día, el ángel, para anunciar el nacimiento del Niño-Dios.

— En 60 segundos elaborar una lista con regalos que llevaríais al Niño Jesús.

— En 60 segundos escribir un lema que simbolice lo que es para vosotros la Navidad. Después comunicadlo al resto de participantes, como si se tratara de un grito de guerra.

— En 60 segundos elaborar una lista con productos típicos navideños.

4. Pruebas libres

El director de carrera elegirá una prueba y dará un tiempo prudencial para realizar el ejercicio. Los comisarios deportivos valorarán la prueba y serán los que indiquen quiénes mueven sus monoplazas y hasta qué punto kilométrico.

— Elaborar entre todos un menú navideño (por ejemplo para la cena de Noche Buena), pero en lugar de hacerlo con alimentos, lo tenéis que realizar con valores y cualidades.

— Hacer cada equipo una sopa de letras. Incluir dentro de ella cinco términos navideños. El director de carrera os la recogerá y, al azar, las repartirá. Tendréis que buscar los términos. Ganará el equipo que antes los encuentre.

— Escribir entre todo el equipo una oración dirigida al Niño Jesús. Cuando acabéis, uno del grupo la recitará al resto de participantes.

— Cada grupo deberá escribir en una línea un deseo para estas Navidades. Meteréis el mensaje en un globo, lo inflaréis y lo ataréis. A continuación se hará por equipos una lucha de carneros (uno de cada equipo se meterá el globo debajo del jersey e intentará explotar chocando con el resto de participantes, los otros globos). Ganará el que consiga llegar al final del juego con el globo sin explotar. Finalmente romperá el globo y leerá el mensaje.

— Cada equipo deberá componer a base de prendas (ropa, zapatos, pulseras...) un dibujo navideño.

— Cada equipo elaborará una felicitación navideña. Se valorará tanto el dibujo como el mensaje.

— Con los cordones de los zapatos o zapatillas de los integrantes del equipo, deberéis elaborar un portal de Belén.

— Cada equipo compondrá un acróstico con la palabra Navidad.

— Escenificar un pasaje o escena típicamente navideña.

— Imaginar que viene a vuestro grupo un niño que nunca ha vivido una Navidad. Deberéis explicarle cómo es la auténtica Navidad y cómo la vivís vosotros.

— Escribir en 10 líneas una carta colectiva a los Reyes Magos, pidiéndoles regalos, que no sean materiales.

5. Pruebas de entrada en boxes

Cuando el equipo que va liderando la carrera llegue a este punto kilométrico, la carrera se detendrá por unos minutos. Las pruebas que contiene este apartado son las únicas de todo el circuito que no tienen carácter competitivo, ni tienen por qué realizarse por equipos. Se intentará fomentar la convivencia y «el buen rollo» entre todos.

— Hacer todos juntos la ola.

— Imitar cada participante a un animal diferente.

— Hacer un recorrido por la habitación jugando al «salto de la cabra».

— Repartir entre los participantes algún dulce típico navideño y comerlo mientras se escucha un villancico.

— Cantar todos juntos un villancico.

— Pensar personalmente y en silencio, durante un minuto, en una persona que conozcáis y que vaya a pasar estas Navidades sola. Pensar cómo poder ayudarla. Al final se puede hacer «una lluvia de ideas».

— Apuntar el número del móvil de cada participante y comprometerse a escribir a cada jugador un mensaje navideño durante estos días.

Pasamaría



«La Virgen María, madre de Jesús y madre nuestra»

DESTINATARIOS
- *Personas:* Adolescentes y jóvenes, aunque no se descarta el juego con adultos.
- *Lugares:* Parroquias y colegios.
- *Acción:* Curso catequético y jornadas especiales (diseñado especialmente para realizarlo en el mes de mayo o en torno a alguna fiesta mariana).

OBJETIVOS
- Conocer y «empaparse» de la vida de la Virgen María.
- Suscitar en los jóvenes sentimientos de amor y devoción hacia María.

DURACIÓN
- 60 minutos.

MATERIALES
- Conociendo a María (DOC 1).
- Piropeando a María (DOC 2).
- Al menos dos Biblias.
- Algún libro dirigido para jóvenes sobre la Virgen María.
- Tantas postales con la imagen de la Virgen como participantes haya.
- Algún texto evangélico o alguna oración que verse sobre la Virgen María y alguna canción mariana que conozcan los jóvenes.

PARTICIPANTES
- Entre 10 y 20 aproximadamente.

DESARROLLO

Primer momento

• *Disposición del lugar.* Se dividirá el aula o el lugar escogido en dos partes (cada una con sus mesas y sillas respectivas) de manera que cada equipo tenga su propia zona de trabajo.

• *Acción.* El grupo se dividirá en dos equipos (se pueden utilizar diversas cualidades o aspectos de María para nombrar a los equipos). El juego comenzará pidiendo la ayuda de la Virgen, cantando una canción, rezando una oración o escuchando un texto evangélico relacionado con el tema. Seguidamente el ani-

mador se valdrá de la tabla: *Conociendo a María* (DOC 1) para iniciar el campeonato. El animador se dirigirá a un equipo (elegido al azar) de la siguiente manera: «Empieza por la letra A» y a continuación la pista correspondiente.

Dejará 15 segundos para que los integrantes del equipo puedan dialogar entre ellos y dar con la respuesta correcta (la dirá en alto un portavoz del equipo). Ahora bien, después de escuchar la respuesta, hay varias posibilidades:

— Si aciertan, continuará el animador leyéndoles la siguiente letra, y así sucesivamente.

— Si la respuesta es errónea, la misma pregunta pasará al otro equipo que tendrá la oportunidad de responder. Si responde correctamente, entonces seguirá jugando. Si no acierta ninguno de los dos equipos, el animador les comunicará la respuesta intentando, brevemente, disipar posibles dudas.

— Si un equipo no está muy convencido al dar una respuesta, puede ayudarse de los comodines (cada equipo dispondrá de tres). El proceder será de la siguiente manera: el portavoz dirá, después del tiempo estipulado para cada letra, la palabra «Pasamaría». Entonces, el animador les dará un minuto y medio para poder consultar, bien en la Biblia, bien en algún otro libro. Si consiguen dar con la respuesta acertada, ese equipo seguirá el turno, si no, cambiará al otro equipo según las normas del juego.

— Por cada respuesta acertada el equipo conseguirá 5 puntos. Al finalizar la tabla se sumarán los puntos de uno y otro equipo.

• *Duración*. 30 minutos.

Segundo momento

• *Disposición del lugar*. De la misma forma que en el primer momento.

• *Acción*. El juego transcurrirá exactamente igual que en el primer momento, aunque el animador utilizará en esta ocasión la tabla: *Piropeando a María* (DOC 2). Y en esta tabla ya no hay comodines.

• *Duración*. 15 minutos.

Al final se sumarán los puntos de las tres tablas y se conocerá al campeón. Entre los diferentes grupos o clases se puede establecer el récord del colegio o de la parroquia.

Tercer momento

• *Disposición del lugar*. Si existe la posibilidad se acabará el juego en una capilla o en torno a una imagen de la Virgen.

• *Acción*. Se empezará cantando entre todos una canción sobre María y a continuación se les dará a cada participante una postal. En cinco minutos y en silencio, cada uno deberá escribir en el anverso de la postal una frase de la Virgen, una cualidad que ellos admiren de ella, una pequeña acción de gracias a la Madre... Finalmente cada postal irá pasando por cada participante que las irán firmando.

• *Duración*. 15 minutos.

Conociendo a María

[PRIMERA PARTE]

Empieza por A: Fiesta mariana que se celebra el 25 de marzo (ANUNCIACIÓN).
Empieza por B: María asistió a la celebración y, ante el apuro de los novios, pide a su hijo ayuda (BODA).
Empieza por C: «Lugar» donde María guardaba y meditaba tantos recuerdos en torno a la vida de su hijo (CORAZÓN).
Empieza por D: A esa edad Jesús da «un disgustillo» a sus padres, cuando fueron a Jerusalén a celebrar la Pascua (DOCE).
Empieza por E: Calificativo que utiliza María para ponerse al servicio de Dios (ESCLAVA).
Empieza por F: María tuvo que tener mucha para seguir adelante con los planes que Dios tenía sobre ella (FE).
Empieza por G: Cuando el ángel entró donde estaba María a anunciarle el Nacimiento del Mesías, la saludó con estas palabras: «Dios te salve, llena de..., el Señor está contigo» (GRACIA).
Empieza por H: Cuando María en una ocasión pide a Jesús un favor, pues unos novios se habían quedado sin vino, Jesús le contesta que todavía no había llegado su... (HORA).
Empieza por I: Fiesta dedicada a María que se celebra el 8 de diciembre (INMACULADA).
Empieza por J: Esposo de María (JOSÉ).
Contiene la L: Oración mariana que suele cantarse, con mucha devoción, en las ermitas y en los santuarios dedicados a María (SALVE).
Empieza por M: Cántico con el que María responde al saludo de su prima Isabel. Se ha convertido en la oración de los pobres, un cántico realmente revolucionario (MAGNÍFICAT).
Empieza por N: Localidad donde María nació y pasó gran parte de su vida (NAZARET).
Empieza por O: En las ermitas y santuarios dedicados a la Virgen es muy bonita la que se realiza mediante flores (OFRENDA).
Empieza por P: Al presentar a Jesús en el templo, María y José ofrecieron en sacrificio, como dice la ley del Señor... (PALOMAS).
Empieza por R: Oración que repasa los misterios de Jesús, vistos desde el corazón de María (ROSARIO).
Empieza por S: Cuando María y José fueron al templo a presentar al Niño Jesús, un anciano tomó al niño en brazos... (SIMEÓN).
Contiene la T: Fiesta que conmemora la venida del Espíritu Santo sobre María y los discípulos cuando estos se encontraban reunidos (PENTECOSTÉS).
Contiene la U: Nombre del padre de María (JOAQUÍN).
Empieza por V: Fiesta mariana que se celebra el 31 de mayo (VISITACIÓN).
Empieza por Z: María se puso en camino y fue a casa de Isabel y de su esposo... (ZACARÍAS).

Conociendo a María

[SEGUNDA PARTE]

Empieza por A: Fiesta mariana que se celebra el 15 de agosto (ASUNCIÓN).
Empieza por B: Ciudad de Judea donde María dio a luz (BELÉN).
Empieza por C: Ciudad de Galilea donde los evangelistas nos cuentan que María y su hijo asistieron a una boda (CANÁ).
Empieza por D: Misterios del Rosario que se rezan los martes y los viernes (DOLOROSOS).
Empieza por E: En el templo de Jerusalén, un anciano anunció a María que la atravesaría su corazón (ESPADA).
Empieza por F: Lucía, Francisco y Jacinta recibieron la aparición de la Virgen. Fiesta dedicada a María que se celebra el 13 de mayo (FÁTIMA).
Empieza por G: Nombre del ángel que anunció a María el nacimiento del Salvador (GABRIEL).
Empieza por H: Calificativo que se da a María y que ella utiliza en su cántico, refiriéndose a que Dios enaltece a ese tipo de personas (HUMILDE).
Empieza por I: María se pone en camino, tiene que comunicar a su prima una gran noticia, además de ayudarla en su embarazo (ISABEL).
Empieza por J: Discípulo amado de Jesús. Después de la muerte y resurrección de Cristo, María le toma como hijo (JUAN).
Empieza por L: La Virgen se le aparece a una joven llamada Bernardette. Celebramos esta fiesta mariana el 11 de febrero (LOURDES).
Empieza por M: Mes dedicado a María (MAYO).
Empieza por N: Fiesta en honor de la Virgen María que se celebra el 8 de septiembre (NATIVIDAD).
Empieza por O: Días que pasan del nacimiento de Cristo hasta que María y su esposo le llevan a circuncidar (OCHO).
Empieza por P: María pertenecía a grupo de los anawin, al grupo de los... (POBRES).
Contiene la R: Lugar donde María, después de envolver a Jesús en pañales, lo acuesta (PESEBRE).
Empieza por S: Monosílabo que utiliza María para obedecer a los planes de Dios (SÍ).
Empieza por T: Cuando se cumplieron los días María acude, junto a José, a presentar al Niño Jesús (TEMPLO).
Contiene la U: Región de Palestina donde María y los discípulos reciben al Espíritu Santo (JUDEA).
Contiene la V: Oración que todos los cristianos rezamos para dirigirnos a María (AVEMARÍA).
Empieza por Z: Ciudad española que celebra su gran fiesta dedicada a María el 12 de octubre (ZARAGOZA).

Piropeando a María

Empieza por A: Los tristes, los que están cabizbajos pueden encontrar en María su mayor júbilo (ALEGRÍA).

Empieza por B: Así la saludó el ángel Gabriel cuando le anunció el plan que Dios tenía sobre ella, entre todas las mujeres (BENDITA).

Empieza por C: Los afligidos, los desanimados, los «depre» acuden a Ella a encontrar un poco de alivio (CONSUELO).

Empieza por D: Si estás cansado, si tu cuerpo no aguanta ni un paso más, entonces María te dará un respiro (DESCANSO).

Empieza por E: En María se refleja el rostro amoroso de Dios... ¿Por qué no nos paramos a pensarlo mientras nos acicalamos, nos engominamos o nos pintamos los labios? (ESPEJO).

Empieza por F: En tiempos «chungos» en que nos sentimos perseguidos, insultados, infravalorados, María puede convertirse en un auténtico fortín (FORTALEZA).

Empieza por G: María es el broche para nuestro pastel; podemos pasar sin ella, pero embellece y adorna tanto nuestras vidas que... (GUINDA).

Empieza por H: En el testamento Dios nos ha dejado el mayor legado: su Madre y también la nuestra... ¿Qué más podemos pedir? (HERENCIA).

Empieza por I: Si nos acercamos, Ella nos atraerá con una fuerza sublime para llevarnos al Padre (IMÁN).

Empieza por J: María es nuestro tesoro más preciado, una bella perla que podemos lucir todos los días de nuestra vida (JOYA).

Empieza por L: En los momentos más oscuros de nuestra vida, cuando nuestros ojos y nuestro corazón se nublan, entonces aparece María como el Faro que nos ilumina (LUZ).

Empieza por M: Somos sus hijos y nos lleva a todos en su corazón (MADRE).

Contiene la N: A veces nos encontramos con varias direcciones y no sabemos cuál seguir. María es la Senda que nos conduce al Padre (CAMINO).

Contiene la O: María quería con locura a José y siempre permaneció a su lado (ESPOSA).

Empieza por P: María es «la enchufada» de Dios, su mano derecha, su preferida, su... (PREDILECTA).

Empieza por R: Ella nos gobierna, mas su corona y sus vestiduras están hechas de los harapos de los más pobres (REINA).

Empieza por S: María está a la puerta de cada hospital, en el lecho de cada enfermo, en las manos de cada cirujano... (SALUD).

Empieza por T: Con ella venceremos «el combate de la vida», pues ella salió airosa del pecado y de la muerte (TRIUNFADORA).

Contiene la U: María está dispuesta a aliviar siempre nuestra sed. Ella nos espera en medio del desierto con sus aguas purificadoras (FUENTE).

Empieza por V: Cuántas ermitas, cuántos santuarios, cuántos peregrinos veneran a María bajo cientos de advocaciones, ¿cuál es la de tu pueblo o ciudad? (VIRGEN).

Contiene la Z: María guardaba y meditaba todos los recuerdos de su Hijo. ¿Por qué no la imitamos si tenemos uno como el de ella? (CORAZÓN).

Parte II

SU PREDICACIÓN

- Casino Palestina
- De tapas con el Nazareno
- Gazapos
- Basket-Dios

Casino Palestina 

«Un hombre preocupado por su gente»

Destinatarios

- *Personas:* Adolescentes y jóvenes.
- *Lugares:* Colegios y parroquias.
- *Acción:* Clases de Religión y curso catequético.

Objetivos

- Conocer, de una forma amena y divertida, la vida de Jesús, en especial la de aquellas personas que estuvieron a su lado, y que mantuvieron alguna relación con Él.
- Reflexionar sobre la novedad que aportan a nuestras vidas los relatos evangélicos.

Duración

- 50 minutos aproximadamente.

Materiales

- Cartones (DOC 1).
- Paisanos de Jesús (DOC 2).
- Una bolsa.
- Folios.
- Cartulina.
- Una Biblia o evangelio por cada grupo o participante.
- Bolígrafos.

Participantes

- No hay un número preciso. Como hay cuatro cartones, se pueden fotocopiar y entregar, al azar, tantos cartones como participantes existan. También se puede jugar únicamente con esos cuatro cartones haciendo equipos.

DESARROLLO

Preparativos

El animador deberá llevar preparado a la sesión una bolsa y los 48 números dentro, escritos cada uno de ellos en un trozo de papel. Además, dependiendo del número de participantes, llevará fotocopias de los *cartones* (DOC 1).

- *Disposición del lugar.* En forma de círculo.

• *Acción*. Se trata de un juego que guarda un gran parecido con el bingo. Se empezará repartiendo a cada participante o equipo un cartón (DOC 1). Hecho esto, el animador irá sacando un número, que dirá en alto y, a continuación, el mensaje del personaje que aparece en los *paisanos de Jesús* (DOC 2). Ejemplo: *4: «Ayudó a Jesús a llevar la cruz, camino del Calvario»*. Será el momento en que los jóvenes tendrán que buscar en su cartón el personaje al que se está refiriendo el mensaje. El que tenga en su ficha *«Simón el Cireneo»*, tachará el nombre y pondrá al lado el número 4, para que después se pueda hacer la comprobación por parte del animador, mediante las tablas de comprobación de respuestas acertadas.

Cuando un joven o un grupo tenga tachada toda una línea (siempre horizontalmente) cantará línea, pasando a la comprobación. Si es correcta sumará 5 puntos. Así continuará el juego hasta que un equipo o un jugador cante bingo que, tras la comprobación, ganará 25 puntos y por consiguiente, el juego. No obstante, y según aprecie el animador, se podrá seguir jugando hasta formar el podium (1er, 2er y 3er puesto).

Posibles variantes

Según la edad y la preparación de los chavales, el animador puede introducir determinadas variantes. Aquí se señalan algunas, no obstante será el animador el que pueda hacer, conociendo a sus jóvenes, las que estime oportunas:

— Si el grupo está bien preparado y ya conocen bastante bien la vida de Jesús, el juego puede discurrir de una manera normal, es decir, como se indica en el desarrollo del juego.

— Si el animador percibe que el grupo puede desconocer algún personaje, entonces les entregará a cada grupo o participante uno o dos comodines, que podrán utilizar cuando no estén muy seguros de un determinado personaje. El proceder sería de la siguiente manera: al escuchar el mensaje el grupo pedirá el comodín, y el animador les dará la cita bíblica correspondiente. Tendrán un tiempo para consultar el evangelio y poder dar con el personaje correcto.

— También se pueden utilizar los comodines (uno o, al máximo, dos) cuando al cantar línea y comprobar el resultado, han fallado en alguno. Entonces tendrán la oportunidad de pedir la cita evangélica del personaje que creen que han errado.

• Al finalizar el juego, al ganador o ganadores, o incluso a todos los participantes, se les puede hacer entrega de un obsequio. Sería una bonita idea regalarles un pequeño evangelio de bolsillo, que les recuerde el juego y que les anime a utilizarlo, cada vez, con más frecuencia.

Comprobación de respuestas acertadas

A

*	18	13	*	36	6
40	*	9	43	*	47
26	32	*	5	2	*

B

24	8	*	45	14	*
30	*	12	42	*	28
*	19	39	*	48	1

C

11	*	22	31	20	*
*	3	44	46	*	25
17	*	15	37	10	*

D

7	*	27	33	*	16
35	21	*	*	23	38
34	*	41	4	*	29

Cartones

A

	CÉSAR AUGUSTO	EL JOVEN RICO		CRIADO DEL SUMO SACERDOTE	EL PARALÍTICO EN FAMILIA
SUEGRA DE SIMÓN PEDRO		ISABEL	EL BUEN SAMARITANO		TOMÁS
UN OFICIAL ROMANO	NICODEMO		CENTURIÓN DE CAFARNAÚN	ZAQUEO	

B

LA VIUDA	El endemoniado geraseno LEGIÓN		JUDAS	SIMÓN PEDRO	
LOS DOCTORES DE LA LEY		UN NIÑO	MARÍA		LOS DISCÍPULOS DE EMAÚS
	ZACARÍAS	CAIFÁS		BARRABÁS	LÁZARO

C

JUAN BAUTISTA		MARÍA MAGDALENA	NATANAEL	UNOS NOVIOS	
	EL LEPROSO AGRADECIDO	UNA MUJER CON FLUJOS DE SANGRE	JOSÉ DE ARIMATEA		EL BUEN LADRÓN
LOS PASTORES		MATEO	DISCÍPULOS DE JUAN	LA SAMARITANA	

D

EL CIEGO DE NACIMIENTO		JUAN	LA MUJER ADÚLTERA		LOS SOLDADOS
UN PUBLICANO	PILATO			GABRIEL	MADRE DE LOS ZEBEDEOS
MARTA		SABIOS MAGOS DE ORIENTE	SIMÓN EL CIRENEO		SIMEÓN

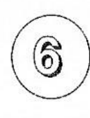
Paisanos de Jesús

1. **Lázaro**: Gran amigo de Jesús, al cual resucitó (Jn 11).
2. **Zaqueo**: Jefe de publicanos, bajo de estatura, natural de Jericó. Se tuvo que subir a una higuera para ver pasar a Jesús. Éste se alojó en su casa (Lc 19,1-10).
3. **El leproso agradecido**: Jesús le curó, a él y a nueve más que padecían la misma enfermedad, mas solo él regresó a darle las gracias (Lc 17,11-19).
4. **Simón el Cireneo**: Ayudó a Jesús a llevar la cruz, camino del Calvario (Lc 23,26).
5. **El centurión de Cafarnaún**: Jesús curó a uno de sus criados que estaba muy enfermo (Lc 7,1-10).
6. **El paralítico en camilla**: Al ver tanta gente en torno a Jesús, le bajaron por el techo. Jesús le curó (Lc 5,17-26).
7. **El ciego de nacimiento**: Jesús escupió en el suelo, hizo un poco de lodo con la saliva, y lo extendió sobre la parte del cuerpo que aquel hombre tenía enferma. Jesús le sanó (Jn 9,1-12).
8. **El endemoniado geraseno (Legión)**: Jesús le expulsó los demonios y éstos fueron a parar a una piara de cerdos. Su nombre se debe a que a este hombre le habían entrado muchos demonios (Lc 8,26-39).
9. **Isabel**: María acude a su casa a anunciarle el nacimiento del Mesías y a ayudarla con su embarazo. Eran primas (Lc 1,39-56).
10. **La samaritana**: Mujer a la que pide Jesús un poco de agua para beber (Jn 4,1-26).
11. **Juan Bautista**: Persona que bautizó a Jesús en el río Jordán. Eran primos (Mc 1,1-11).
12. **Un niño**: Jesús le pone como ejemplo para entrar en el Reino de Dios, y para hablarles del servicio, de quién es el más importante (Mc 10,13-16; Lc 9,46-48).
13. **El joven rico**: Se acerca a Jesús a preguntarle por «los deberes» para heredar la vida eterna. Ante la respuesta de Jesús, se aleja cabizbajo, pues poseía muchos bienes (Mc 10,17-31).
14. **Simón Pedro**: Discípulo de Jesús, que en la Pasión le niega en tres ocasiones (Lc 22,31-34; 54-62).
15. **Mateo**: Era recaudador de impuestos. Jesús le llamó y se convirtió en apóstol y más tarde en evangelista (Mt 9,9-13).
16. **Los soldados**: Después de burlarse de Jesús y crucificarle, se sortearon sus ropas (Mt 27,27-35).

17. **Los pastores**: Fueron las primeras personas a las que Dios anunció, mediante un ángel, el nacimiento de Jesús. Eran considerados ladrones, bandidos, «mala gente» (Lc 2,8-20).
18. **César Augusto**: Ordenó un censo, al cual tuvo que acudir José, junto a María, a inscribirse a su ciudad de origen: Belén (Lc 2,1-5).
19. **Zacarías**: Estando ejerciendo el servicio sacerdotal, se quedó mudo al dudar del ángel, hasta que nació su hijo: Juan Bautista (Lc 1,8-25).
20. **Unos novios**: Estaban preocupados, pues era su gran día y se les había acabado el vino, menos mal que Jesús estaba invitado y... (Jn 2,1-12).
21. **Pilato**: Al ver que su intento de salvar a Jesús era inútil, se lavó las manos (Mt 27,24).
22. **María Magdalena**: Mujer, primera persona a la que Jesús se le apareció después de resucitar (Jn 20,10-18).
23. **Gabriel**: El ángel que anunció a María el nacimiento de Jesús (Lc 1,26-38).
24. **La viuda**: Jesús la puso de ejemplo y alabó su donativo, pues había echado todo lo que tenía para vivir (Lc 21,1-4).
25. **El buen ladrón**: Jesús, colgado de la cruz, le dijo: «Te aseguro que hoy estarás conmigo en el paraíso» (Lc 2,39-43).
26. **Un oficial romano**: Cuando Jesús en la cruz expiró y el velo del templo se rasgó por la mitad, acabó alabando a Dios con estas palabras: «Verdaderamente este hombre era justo» (Lc 23,44-49).
27. **Juan**: Discípulo de Jesús, al cual quería mucho. Estuvo acompañando a María a los pies de la cruz (Jn 19,25-27).
28. **Los discípulos de Emaús**: Se dirigían, tras la muerte de Jesús, a una localidad que distaba 11 km de Jerusalén. Se les aparece Jesús en el camino y le reconocen al partir el pan (Lc 24,13-35).
29. **Simeón**: Al llegar María y José al templo para presentar a Jesús, un anciano le tomó en brazos y bendijo a Dios (Lc 2,22-35).
30. **Los doctores de la ley**: Cuando sus padres llevaron a Jesús, a la edad de doce años, a Jerusalén a celebrar la Pascua, de regreso se extravió. Le encontraron al cabo de tres días en el templo en medio de ellos, hablando y haciendo preguntas (Lc 2,41-52).
31. **Natanael**: Discípulo de Jesús que al anunciarle Felipe que había encontrado al Señor, éste le responde: «¿Es que de Nazaret puede salir algo bueno?» (Jn 1,43-51).
32. **Nicodemo**: Fariseo, persona importante entre los judíos, se presentó a Jesús en secreto, de noche, y mantuvieron una interesante conversación (Jn 3,1-21).
33. **La mujer adúltera**: Unos fariseos y maestros de la ley le presentaron a Jesús una mujer con la intención de apedrearla por haber cometido pecado. Jesús les avergüenza diciendo: «El que no tenga pecado, tire la primera piedra» (Jn 8,1-11).

34. **Marta**: Hermana de María y de Lázaro, que reciben la visita de Jesús y, mientras su hermana María se queda sentada a los pies de Jesús, ella no deja de hacer las labores del hogar (Lc 10,38-42).
35. **Un publicano**: Se queda al final de la sinagoga, sin apenas atreverse a levantar los ojos al cielo, pidiendo perdón, mientras un fariseo no deja de vanagloriarse por su buena actitud (Lc 18,9-14).
36. **Criado del Sumo Sacerdote**: Uno de los discípulos, al ver que arrestaban a Jesús, le cortó una oreja con una espada (Mt 26,47-54).
37. **Discípulos de Juan**: Se acercaron a Jesús para preguntarle por qué ellos y los fariseos ayunaban y sus discípulos no (Mt 9,14-17).
38. **Madre de los Zebedeos**: Se acercó a Jesús para pedirle un favor: que sus hijos se sentaran, uno a su derecha y otro a su izquierda en el Reino de los Cielos (Mt 20,20-28).
39. **Caifás**: Sumo Sacerdote. Al arrestar a Jesús le llevaron a su casa, donde estaba reunido con los maestros de la ley y los ancianos (Mt 26,57-68).
40. **La suegra de Simón Pedro**: Natural de Cafarnaún. Estaba enferma, Jesús se acerca, la toma de la mano y la levanta. Inmediatamente se le quita la fiebre y se pone a servirles (Mc 1,29-31).
41. **Sabios (Magos) de Oriente**: Cuando vieron al Niño Jesús, le adoraron y, postrados en tierra, abrieron sus cofres y le ofrecieron regalos (Mt 2,1-12).
42. **María**: Se presentó con un frasco de perfume muy caro, casi medio litro de nardo puro, y ungió con él los pies de Jesús (Jn 12,1-8).
43. **El buen samaritano**: Jesús le pone de ejemplo en una bella parábola para hacer ver a la multitud quién es el prójimo, al que se debe amar como a uno mismo (Lc 10,25-37).
44. **Una mujer con flujos de sangre**: Se acercó a Jesús, pues llevaba enferma desde hacía doce años, tocó el borde de su manto pensando que iba a sanar. Jesús se dio cuenta y debido a su gran fe, le sanó (Mt 9,20-22).
45. **Judas**: Apóstol que traicionó y entregó a Jesús a las autoridades judías (Mt 26,14-16).
46. **José de Arimatea**: Pidió permiso para llevarse el cuerpo de Jesús y darle sepultura (Mt 27,57-61).
47. **Tomás**: Apóstol, al cual Jesús tuvo que mostrarle sus llagas para que creyera (Jn 20,24-28).
48. **Barrabás**: Estaba preso y le liberaron en lugar de a Jesús (Mc 15,15).

De tapas con el Nazareno



«Sus compañeros de copas, sus predilectos, los últimos»

DESTINATARIOS

- *Personas*: Adolescentes y jóvenes.
- *Lugares*: Colegios, parroquias, centros juveniles...
- *Acción*: Tutorías, curso catequético, convivencias...

OBJETIVOS

- Conocer, a través de las comidas que tuvo Jesús con sus contemporáneos, el proyecto de Dios.
- Ir abriendo nuestras invitaciones a «los comensales favoritos de Jesús», a los últimos, a los débiles, a los mal vistos, a los marginados.
- Conseguir entre todos una auténtica «com-unión» fraternal.

DURACIÓN

- 60 minutos aproximadamente.

MATERIALES

- Zona de tapas (DOC 1).
- Guía del animador (DOC 2).
- Libro de reclamaciones (DOC 3).
- Declaración de buenas intenciones (DOC 4).
- Folios y bolígrafos.

PARTICIPANTES

- Por la dinámica del juego se aconseja un grupo numeroso.

DESARROLLO

Preparativos

El animador deberá dibujar en una superficie amplia la *zona de tapas* (DOC 1). A su vez llevará a la sesión tantas copias de la *declaración de buenas intenciones* (DOC 4) como jóvenes vayan a participar en el juego.

• *Disposición del lugar*. Se aconseja hacer un semicírculo, de manera que todos tengan una perfecta visibilidad del DOC 1.

• *Acción*. Se iniciará el juego haciendo la formación de los equipos. La dinámica es muy sencilla. Los equipos irán pasando por los diferentes lugares tal y como el animador les indique. Ver *guía del animador* (DOC 2). Cabe destacar los textos evangélicos de cada lugar, que pueden ir leyendo los participantes. Ver *libro de reclamaciones* (DOC 3). Todos los lugares por donde van a transitar los participantes tienen un denominador común: prueba-reflexión-lectura del texto evangélico, excepto el lugar 9 y el 10 que varía el orden tal y como aparece en el DOC 2.

Viendo el interés suscitado entre los jóvenes, el animador podrá acortar o alargar las pruebas, dedicando mayor o menor tiempo al diálogo y a la puesta en común. Se incidirá especialmente en el último lugar, donde se concluirá el juego entregando a cada joven una *declaración de buenas intenciones* (DOC 4). Si es posible, sería ideal hacerlo en una capilla o en torno a un cuadro con el rostro de Jesús; entregar las declaraciones en un contexto de oración daría un sentido más profundo y enriquecedor al juego.

Zona de tapas

CANTINA TIBERIADES

CASA DE FULANO

CERVECERÍA «ESQUE»

PUB MATEO´S

BAR «LOS ÚLTIMOS»

RESTAURANTE «CAMINO DE EMAÚS» *****

MESÓN «EL PAN DE CADA DÍA»

TASCA «AQUÍ HUELE A PIES»

CARPA «CINCO PANES Y DOS PECES»

BODEGUILLA «QUE CORRA EL VINO» Bodas, banquetes...

Guía del animador

1. BAR «LOS ÚLTIMOS»

PRUEBA. Cada equipo deberá hacer en una cuartilla de papel una lista de invitados. En ella deberán aparecer aquellas personas, aquellos grupos sociales que hoy, en el siglo XXI, ocupan los últimos puestos de la sociedad, aquellos que no podrían devolvernos la invitación.

Cuando todos los equipos hayan concluido, un equipo al azar, irá leyendo su lista de invitados. Todos los grupos sociales que se repitan, es decir, que hayan sido convidados por todos los equipos, pasarán a formar parte de la fiesta.

REFLEXIÓN. Cuando salís de copas o a tomar un café, cuando estáis de cumpleaños o de botellón... os imagináis invitar a esos grupos que habéis citado... Pues Jesús habla de ellos y... bueno, mejor escuchadlo vosotros.

TEXTO EVANGÉLICO. *«¡Vaya pinta la de los invitados!»* (*Libro de reclamaciones*-DOC 3).

2. BODEGUILLA «QUE CORRA EL VINO»

PRUEBA. Cada participante escribirá en un trozo de papel alguna necesidad, algún defecto, alguna situación personal por la que está pasando y se encuentra bastante apurado. Una vez escrita, se situará en medio de la habitación un recipiente (puede servir un cubilete para lápices) y cada joven deberá, a turno, levantarse e introducirlo en su interior. Valorará el animador la conveniencia o no (teniendo en cuenta las características del grupo, su madurez) de que vayan diciendo en voz alta lo que han escrito.

REFLEXIÓN. A veces nos encontramos mal, no sabemos cómo salir del atolladero... pues bien, Jesús, bueno, más que Jesús su Madre, nos enseña el secreto para salir adelante.

TEXTO EVANGÉLICO. *«Haced lo que Él os diga»* (DOC 3).

3. PUB MATEO´S

PRUEBA. Imaginaos que Jesús os llama por vuestro nombre, al igual que al apóstol Mateo, y os pide que le enseñéis la zona de copas de vuestra ciudad (allí

donde «residís» los fines de semana). Mateo invita a publicanos y a pecadores... vosotros a quién invitaríais, a qué personas que os caigan mal, que no están en vuestra misma onda, vamos que no saldríais con ellos ni al kiosco de la esquina... (pensarlo en silencio durante un minuto).

REFLEXIÓN. ¿Ya? Y si ahora os digo que Jesús ha venido a llamar muy especialmente a ese tipo de personas... ah, que se le ha debido subir el alcohol a la cabeza... en fin, cada uno que piense lo que quiera. De todas formas es cierto lo que os digo... Comprobadlo vosotros mismos...

TEXTO EVANGÉLICO. *«He venido a llamar a los pecadores»* (DOC 3).

4. CARPA «CINCO PANES Y DOS PECES»

PRUEBA. Dialogad entre todo el equipo sobre las cosas (no materiales) que en vuestras vidas, en vuestros ambientes, en vuestro grupo deben ser multiplicadas. Tal vez la *ilusión* o puede que el *buen humor* y las *sonrisas*. Y qué decir de los *amigos* y de nuestro *afán de superación...*

REFLEXIÓN. Jesús está deseoso de hacer milagros y el milagro de los panes y de los peces sigue vigente en nuestro mundo. Se trata del milagro del compartir, de dar algo de lo mucho que tenemos a aquellos que tienen más bien poquito. Y empezando por nuestras capacidades, por nuestros talentos. Hoy, cada uno de nosotros, somos como el muchacho que sólo tiene cinco panes y dos peces. Caben dos actitudes: presentarnos ante el Señor diciendo: *«¿qué es esto para tanta gente?»* o escuchar y poner en práctica lo que hace el Señor con «nuestra poca cosa».

TEXTO EVANGÉLICO. *«Personas que multiplican»* (DOC 3).

5. CERVECERÍA «ESQUE»

PRUEBA. Durante un minuto cada participante hará memoria de las excusas que solemos poner a nuestros hermanos: *«Es que no tengo tiempo, es que se me hace tarde, es que ya he quedado...»*. Finalmente cada uno deberá escoger una, la que más veces suele utilizar.

REFLEXIÓN. Fijaos en esa excusa. No creéis que también la utilizamos para dar largas al Señor. Pues Jesús hoy nos habla de este tema y ¿sabéis? Hasta la paciencia del Señor tiene un límite... ¿qué no? Escuchad.

TEXTO EVANGÉLICO. *«Fuera las excusas»* (DOC 3).

6. TASCA «AQUÍ HUELE A PIES»

PRUEBA. En un trozo de papel, cada participante deberá escribir un pequeño compromiso que pueda llevar a cabo en los próximos días, y que llevándolo a la práctica seguramente haría feliz a un compañero del grupo (*mandar mensajes de móvil a aquellos que nunca te acuerdas de ellos, hablar un poquito más con el que apenas cruzas dos palabras, ayudar en una materia a alguien que está un poco verde...*). Posteriormente el animador recogerá los papeles, los envolverá y finalmente los repartirá al azar.

REFLEXIÓN. Jesús, siendo el Maestro y el Señor, es el primero que se pone al servicio del hombre... Él, que podía vivir a cuerpo de rey, se rebaja hasta límites insospechados. El Señor nos da una lección que no podemos olvidar jamás.

TEXTO EVANGÉLICO. *«El ejemplo del Señor»* (DOC 3).

7. CASA DE FULANO

PRUEBA. Imaginaos que esta noche tenéis una cena muy especial, con vuestra media naranja, con el príncipe o la princesa de vuestros sueños... Bien, cada equipo deberá preparar una parte de dicha cena (el animador repartirá las funciones: *la decoración de la mesa, los entrantes, el plato fuerte, la música de fondo, la vestimenta, los postres...*). Cuando todos los equipos hayan concluido, comunicarán al resto de participantes su aportación.

REFLEXIÓN. Cuando algo nos interesa ponemos todo nuestro empeño, aunque también cuando algo no nos importa demasiado lo hacemos a desgana, vamos, si lo hacemos... También Jesús mandó a los discípulos preparar una cena muy especial, la cena de Pascua... y sabéis qué hicieron sus amigos... Escuchad con atención.

TEXTO EVANGÉLICO. *«Los pequeños detalles»* (DOC 3).

8. MESÓN «EL PAN DE CADA DÍA»

PRUEBA. Dialogad en equipo sobre lo que cada uno pediría al Señor hoy, o sea, cuál sería «el pan de hoy» que pediríais al Padre.

REFLEXIÓN. Pensar sobre el pasado o preocuparse en exceso por el futuro nos priva del presente. Y es el presente, «el pan de hoy», el aquí y ahora, todo lo que tenemos y todo lo que podemos tener. Además, tenemos la enorme suerte de poder pedírselo al Padre todos los días y a todas las horas; de hecho Él nos lo ha enseñado así.

TEXTO EVANGÉLICO. *«Hoy»* (DOC 3).

9. CANTINA TIBERIADES

PRUEBA. *«No puedo más; soy un fracasado, no sirvo...»* Cada participante deberá escribir en un papel mensajes o frases pesimistas que suelen decirse muy a menudo.

TEXTO EVANGÉLICO. *«Echad la red»* (DOC 3).

REFLEXIÓN. Ya habéis oído, Jesús nos invita a echar la red, a ser valientes, a confiar más en Él. Por tanto, el que esté dispuesto a no tirar la toalla y a intentarlo de nuevo, esta vez con la ayuda del Señor, que haga añicos a su mensaje pesimista.

10. RESTAURANTE «CAMINO DE EMAÚS»

TEXTO EVANGÉLICO. *«Le reconocieron al partir el pan»* (DOC 3).

PRUEBA/REFLEXIÓN. Se entregará a cada participante la *declaración de buenas intenciones* (DOC 4). El que esté dispuesto a llevar a cabo el compromiso que contiene la declaración, pondrá su nombre y firmará.

Libro de reclamaciones

1. BAR «LOS ÚLTIMOS»

¡Vaya pinta la de los invitados! (Lc 14,12-14).

Cuando des una comida o una cena, no invites a tus amigos, hermanos, parientes o vecinos ricos; no sea que ellos a su vez te inviten a ti, y con ello quedes ya pagado. Más bien, cuando des un banquete, invita a los pobres, a los lisiados y a los ciegos. ¡Dichoso tú si no pueden pagarte! Recibirás tu recompensa cuando los justos resuciten.

2. BODEGUILLA «QUE CORRA EL VINO»

Haced lo que Él os diga (Jn 2,1-10).

Tres días después, hubo una boda en Caná de Galilea. La madre de Jesús estaba invitada. También lo estaban Jesús y sus discípulos. Se les acabó el vino, y entonces la madre de Jesús le dijo:

—No les queda vino.
Jesús le respondió:
—Mujer, no intervengas en mi vida; mi hora aún no ha llegado.
La madre de Jesús dijo entonces a los que estaban sirviendo:
—Haced lo que él os diga.
Había allí seis tinajas, de unos ochenta o cien litros cada una. Jesús dijo a los que servían:
—Llenad las tinajas de agua.
Y las llenaron hasta arriba. Una vez llenas, Jesús les dijo:
—Todo el mundo sirve al principio el vino de mejor calidad, y cuando los invitados ya han bebido bastante, se saca el más corriente. Tú, en cambio, has reservado el de mejor calidad para última hora.
—Sacad ahora un poco y llevádselo al maestresala. Ellos cumplieron sus órdenes.

Cuando el maestresala degustó el vino nuevo sin saber su procedencia, llamó al novio y le dijo:

—Todo el mundo sirve al principio el vino de mejor calidad, y cuando los invitados ya han bebido bastante, se saca el más corriente. Tú, en cambio, has reservado el de mejor calidad para última hora.

3. PUB MATEO´S

He venido a llamar a los pecadores (Mt 9,9-13).

En aquel tiempo, vio Jesús a un hombre llamado Mateo, sentado en el despacho de impuestos, y le dijo: Sígueme. Él se levantó y le siguió. Y sucedió que estando Él a la mesa en casa de Mateo, vinieron muchos publicanos y pecadores, y estaban a la mesa con Jesús y sus discípulos. Al verlo los fariseos decían a los discípulos: ¿Por qué come vuestro maestro con los publicanos y pecadores? Mas Él, al oírlo, dijo: No necesitan médico los que están fuertes sino los que están mal. Id, pues, a aprender qué significa aquello de: Misericordia quiero, y no sacrificios. Porque no he venido a llamar a justos, sino a pecadores.

4. CARPA «CINCO PANES Y DOS PECES»

Personas que multiplican (Jn 6,1-11).

Algún tiempo después, Jesús pasó al otro lado del lago de Tiberiades. Lo seguía mucha gente, porque veían los signos que hacía con los enfermos. Jesús subió a un monte y se sentó allí con sus discípulos. Estaba próxima la fiesta judía de la Pascua. Al ver aquella muchedumbre, Jesús dijo a Felipe:

—¿Dónde podríamos comprar pan para dar de comer a todos estos?

Dijo esto para ver su reacción, pues él ya sabía lo que iba a hacer. Felipe contestó:

—Con doscientos denarios no compraríamos bastante para que a cada uno de ellos le alcanzase un poco.

Entonces intervino otro de sus discípulos, Andrés, el hermano de Simón Pedro, diciendo:

—Aquí hay un muchacho que tiene cinco panes de cebada y dos peces; pero, ¿qué es esto para tanta gente?

Jesús mandó que se sentaran todos, pues había mucha hierba en aquel lugar. Eran unos cinco mil hombres. Luego tomó los panes, y después de haber dado gracias a Dios, los distribuyó entre todos. Hizo lo mismo con los peces y les dio todo lo que quisieron.

5. CERVECERÍA «ESQUE»

Fuera las excusas (Lc 14,16-24).

Un hombre daba una gran cena e invitó a muchos. A la hora de la cena, envió a su criado a decir a los invitados: «Venid, que ya está todo preparado». Pero todos, uno tras otro, comenzaron a excusarse. El primero le dijo: «He comprado un campo y necesito ir a verlo; te ruego que me excuses». Otro dijo: «He comprado cinco yuntas de bueyes y voy a probarlas; te ruego que me excuses». Y otro dijo: «Acabo de casarme y, por tanto, no puedo ir». El criado regresó y refirió lo sucedido a su señor. Entonces el señor se irritó y dijo a su criado: «Sal deprisa a las plazas y calles de la ciudad y trae aquí a los pobres y a los lisiados, a los ciegos y a los cojos». El criado dijo: «Señor, se ha hecho como mandaste, y todavía hay sitio». El señor le dijo entonces: «Sal por los caminos y las veredas y convence a la gente para que entre, hasta que se llene mi casa. Pues os digo que ninguno de aquellos que habían sido invitados probará mi cena».

6. TASCA «AQUÍ HUELE A PIES»

El ejemplo del Señor (Jn 13,4-5.12-17).

Jesús se levantó de la mesa, se quitó el manto, tomó una toalla y se la ciñó a la cintura. Después echó agua en una palangana y comenzó a lavar los pies de los discípulos y a secárselos con la toalla que llevaba en la cintura.

Después de lavarles los pies, se puso de nuevo el manto, volvió a sentarse a la mesa y dijo a sus discípulos:

—¿Comprendéis lo que acabo de hacer con vosotros? Vosotros me llamáis Maestro y Señor, y tenéis razón, porque efectivamente lo soy. Pues bien, si yo, que soy el Maestro y el Señor, os he lavado los pies, vosotros debéis hacer lo mismo unos con otros. Os he dado ejemplo para que hagáis lo que yo he hecho con vosotros. Yo os aseguro que un siervo no puede ser mayor que su señor, ni un enviado puede ser superior a quien lo envió. Sabiendo esto, seréis dichosos si lo ponéis en práctica.

7. CASA DE FULANO

Los pequeños detalles (Mt 26,17-19).

El primer día de la fiesta de los panes sin levadura se acercaron los discípulos a Jesús y le preguntaron:

—¿Dónde quieres que te preparemos la cena de Pascua?

Él contestó:

—Id a la ciudad, a casa de Fulano, y decidle: El maestro dice: «Se acerca el momento, y quiero celebrar la cena de Pascua en tu casa con mis discípulos».

Ellos hicieron lo que Jesús les había mandado y prepararon la cena de Pascua.

8. MESÓN «EL PAN DE CADA DÍA»

Hoy (Lc 11,1-4).

Un día estaba Jesús orando en cierto lugar. Cuando acabó, uno de sus discípulos le dijo:
—Señor, enséñanos a orar, como Juan enseñó a sus discípulos.
Jesús le dijo:
—Cuando oréis, decid:
Padre, santificado sea tu nombre;
venga tu reino:
danos (hoy) cada día el pan que necesitamos;
perdónanos nuestros pecados,
porque también nosotros perdonamos a todo el que nos ofende;
y no nos dejes caer en la tentación.

9. CANTINA TIBERIADES

Echad la red (Jn 21,4-6.10.12).

Al clarear el día, se presentó Jesús en la orilla del lago Tiberiades, pero los discípulos no lo reconocieron. Jesús les dijo:

—Muchachos, ¿habéis pescado algo?
Ellos contestaron:
—No.
Él les dijo:
—Echad la red al lado derecho de la barca y pescaréis.
Ellos la echaron, y la red se llenó de tal cantidad de peces que apenas podían moverla...
Jesús les dijo:
—Traed ahora algunos de los peces que habéis pescado. Venid a comer.

10. RESTAURANTE «CAMINO DE EMAÚS»

Le reconocieron al partir el pan (Lc 24,13-35).

Aquel mismo día iban dos de ellos a un pueblo llamado Emaús, que distaba unos once kilómetros de Jerusalén, y conversaban entre sí sobre todo lo que había pasado. Y sucedió que, mientras ellos conversaban y discutían, el mismo Jesús se acercó y siguió con ellos; pero sus ojos estaban retenidos para que no le conocieran. Él les dijo:

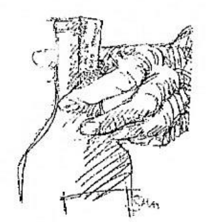
—¿Qué conversación es la que lleváis por el camino?
Ellos se pararon con aire entristecido. Uno de ellos, llamado Cleofás, le respondió:
—¿Eres tú el único residente en Jerusalén que no sabe las cosas que estos días han pasado en ella?
Él les dijo:
—¿Qué cosas?
Ellos le dijeron:
—Lo de Jesús el Nazareno, que fue un profeta poderoso en obras y palabras delante de Dios y de todo el pueblo; cómo nuestros sumos sacerdotes y magistrados le condenaron a muerte y le crucificaron. Nosotros esperábamos que sería él el que iba a librar a Israel; pero, con todas estas cosas, llevamos ya tres días desde que esto pasó. El caso es que algunas mujeres de las nuestras nos han sobresaltado, porque fueron de madrugada al sepulcro y, al no hallar su cuerpo, vinieron diciendo que hasta habían visto una aparición de ángeles, que decían que él vivía. Fueron también algunos de los nuestros al sepulcro y lo hallaron tal como las mujeres habían dicho, pero a él no le vieron.
Él les dijo:
—¡Oh insensatos y tardos de corazón para creer todo lo que dijeron los profetas! ¿No era necesario que el Cristo padeciera eso y entrara así en su gloria?
Y, empezando por Moisés y continuando por todos los profetas, les explicó lo que había sobre él en todas las Escrituras. Al acercarse al pueblo a donde iban, él hizo ademán de seguir adelante. Pero ellos le forzaron diciéndole:
—Quédate con nosotros, porque atardece y el día ya ha declinado.
Y entró a quedarse con ellos. Y sucedió que, cuando se puso a la mesa con ellos, tomó el pan, pronunció la bendición, lo partió y se lo iba dando. Entonces se les abrieron los ojos y le reconocieron, pero él desapareció de su lado. Se dijeron uno a otro:
—¿No estaba ardiendo nuestro corazón dentro de nosotros cuando nos hablaba en el camino y nos explicaba las Escrituras?
Y, levantándose al momento, se volvieron a Jerusalén y encontraron reunidos a los Once y a los que estaban con ellos, que decían:
—¡Es verdad! ¡El Señor ha resucitado y se ha aparecido a Simón!
Ellos, por su parte, contaron lo que había pasado en el camino y cómo le habían conocido en la fracción del pan.

Declaración de buenas intenciones

Yo...

Me comprometo a reconocer al Señor en tantos bares, chiringuitos, tascas, cervecerías y demás «establecimientos» donde me encuentro cara a cara con Él...

Y lo reconoceré al tomar una cerveza o al comer un pincho, al celebrar una fiesta o al disfrutar con los amigos de un botellón saludable...



Porque donde dos o más se reúnen en mi nombre (no se menciona lugar alguno) allí estoy yo... dice el Señor.

Firma

Gazapos



«Obró maravillas por los hombres»

DESTINATARIOS
- *Personas:* Adolescentes y jóvenes.
- *Lugares:* Colegios y parroquias.
- *Acción:* Clases de Religión y curso catequético.

OBJETIVOS
- Familiarizarse con la Palabra de Dios.
- Extraer las enseñanzas que nos transmite Jesús a través de sus milagros.
- Despertar en nuestras vidas los mismos sentimientos de misericordia que muestra Jesús hacia las personas más desfavorecidas: enfermos, marginados, rechazados...

DURACIÓN
- 50 minutos aproximadamente.

MATERIALES
- Milagros (DOC 1).
- Verdadero o falso (DOC 2).
- ¡Te equivocaste! (DOC 3).
- El intruso (DOC 4).
- Una Biblia para cada dos participantes (que la lleven los mismos jóvenes).

PARTICIPANTES
- Entre un mínimo de 10 y un máximo de 25.

DESARROLLO

Preparativos

Se recomienda que el animador en alguna sesión anterior al juego, dé una visión general sobre los milagros. También les puede dar las citas de los milagros (DOC 1) para que ellos mismos puedan trabajarlos. Para el momento del juego, el animador deberá llevar tres copias de la primera parte del texto: El intruso (DOC 4).

Primer momento

- *Disposición del lugar.* Se dividirá el aula o el lugar escogido en tres partes, a ser posible con sus mesas y sillas respectivas.

• *Acción.* En primer lugar se harán tres equipos (cada equipo puede ponerse un nombre referido a algún milagro de Jesús: «Los Lázaros», «Los novios de Caná»...). A continuación el animador utilizará el texto: Verdadero o falso (DOC 2) para dar comienzo al juego. Hará, a turno, una pregunta a cada equipo y les dejará 15 segundos para que brevemente dialoguen en grupo y puedan dar con la solución. Por respuesta acertada ganarán un punto.

• *Duración.* 15 minutos.

Segundo momento

• *Disposición del lugar.* De la misma forma que en el primero momento.

• *Acción.* El animador, en este segundo momento, utilizará el texto: ¡Te equivocaste! (DOC 3). Jugarán los tres equipos a la vez. Irá leyendo pausadamente cada uno de los milagros y los participantes deberán averiguar el error que existe en cada texto. En el momento en que el equipo crea que el animador «se ha equivocado», un portavoz del grupo exclamará en voz alta: ¡Te equivocaste! y razonará la respuesta. Si acierta se llevará dos puntos. Sin embargo, si no es correcta la apreciación, a todo el equipo se les restará un punto de los que tengan conseguidos hasta ese momento.

• *Duración.* 15 minutos.

Tercer momento

• *Disposición del lugar.* De la misma forma que en el primer y segundo momento.

• *Acción.* Se empezará dejando a los jóvenes cinco minutos para leer los tres milagros que aparecen en el DOC 4. (Se les invitará a que dentro del grupo hagan parejas y, cada una de ellas, lea un milagro.) A continuación se les dará a cada equipo la primera sopa de letras, teniendo que buscar las cinco palabras que tienen relación con el milagro y la palabra intrusa que pertenece a otro milagro. Después de un tiempo prudencial o cuando un equipo haya averiguado todas las palabras, se pasará a la comprobación. Por cada palabra correcta que hayan encontrado obtendrán un punto y, si han sido capaces de encontrar el intruso, tres puntos. Además, si ubican la palabra intrusa en su milagro correspondiente, se llevarán cinco puntos.

El mismo procedimiento se repetirá con las restantes sopas de letras.

• *Duración.* 20 minutos.

Milagros

- Jesús sana a un leproso (Mt 8,1-4).
- Jesús sana a la suegra de Pedro (Mt 8,14-15).
- Los demonios expulsados (Mt 8,28-34).
- Jesús resucita a la hija de Jairo (Mt 9,18-19.23-26).
- Jesús sana a una mujer con hemorragias (Mt 9,19-22).
- Primera multiplicación de los panes (Mt 14,13-21).
- Jesús camina sobre las aguas (Mt 14,24-34).
- La mujer pagana (Mt 15,21-28).
- La higuera seca (Mt 21,18-22).
- Jesús sana a un ciego en Betsaida (Mc 8,22-26).
- Jesús sana a un paralítico (Lc 5,17-26).
- Jesús resucita al hijo de una viuda en Naím (Lc 7,11-17).
- Jesús sana a una mujer en sábado (Lc 13,10-14).
- El leproso agradecido (Lc 17,11-19).
- El ciego de Jericó (Lc 18,35-43).
- El criado del Sumo Sacerdote (Lc 22,50-51).
- La boda en Caná (Jn 2,1-11).
- El paralítico en el estanque de Betesda (Jn 5,1-9).
- Jesús resucita a su amigo Lázaro (Jn 11,1-44).

Verdadero o falso

1. Jesús, después de curar a un leproso, le manda divulgar la noticia a toda persona que se encuentre por el camino. (Falso: precisamente le dice todo lo contrario, que no se lo diga a nadie.)
   Jesús sana a un leproso (Mt 8,1-4).

2. Jesús sana a la suegra de Pedro y ella queda tumbada en la cama reponiendo fuerzas. (Falso: la suegra de Pedro se levanta inmediatamente y se pone a servirles.)
   Jesús sana a la suegra de Pedro (Mt 8,14-15).

3. En la región de los gerasenos salen al encuentro de Jesús dos endemoniados. Jesús les expulsa los demonios y éstos se meten en una piara de cerdos. (Verdadero.)
   Los demonios expulsados (Mt 8,28-34).

4. Cuando Jesús llega a la casa de un personaje importante porque su hija había muerto, manda desalojar a la gente diciéndoles que la niña no está muerta, únicamente está dormida. Ante las burlas del gentío, Jesús se marcha muy enfadado de aquel lugar. (Falso: Jesús, no haciendo caso de las burlas, resucita a la niña.)
   Jesús resucita a la hija de Jairo (Mt 9,18-19.23-26).

5. Una mujer que sufre hemorragias se acerca a Jesús y le toca el manto pensando que con sólo tocarle el vestido sanaría. Jesús, al ver la fe que tenía la mujer, la cura. (Verdadero.)
   Jesús sana a una mujer con hemorragias (Mt 9,19-22).

6. Ante la gran cantidad de gente que se encontraba en torno al Maestro y viendo que se hacía tarde, Jesús toma los cinco panes y los tres peces que sus discípulos habían recogido de la multitud, y bendiciéndolos los multiplica, pudiendo comer hasta saciarse la muchedumbre allí congregada. (Falso: no son tres peces, sino dos.)
   Primera multiplicación de los panes (Mt 14,13-21).

7. Al ver caminar a Jesús sobre las aguas, los discípulos piensan que se trata de un fantasma. Menos mal que en un instante desaparece y los apóstoles quedan tranquilos, creyendo que había sido fruto de una alucinación. (Falso: Jesús se aparece ante ellos dándoles ánimo y diciéndoles que no teman, que es Él.)
   Jesús camina sobre las aguas (Mt 14,24-34).

8. En una ocasión que Jesús siente hambre, al ver una higuera y no encontrar más que hojas hace que el árbol se seque al instante. (Verdadero.)
   La higuera seca (Mt 21,18-22).

9. Jesús cura a un ciego en Betsaida y después lo envía a casa, ordenándolo que ni siquiera entre en el pueblo. (Verdadero.)
   Jesús sana a un ciego en Betsaida (Mc 8,22-26).

10. De camino a Jerusalén le salen al encuentro diez leprosos pidiendo ayuda. Jesús les manda presentarse ante los sacerdotes. Mientras van de camino quedan limpios y solamente dos de ellos regresan a dar las gracias a Jesús. (Falso: no son dos leprosos los que regresan, sino únicamente uno.)
    El leproso agradecido (Lc 17,11-19).

11. Cuando cogen a Jesús preso, uno de sus discípulos ataca al criado del sumo sacerdote cortándole una oreja. Jesús calmando los ánimos manda al herido a curarse a casa. (Falso: Jesús le cura poniéndole la oreja otra vez en su sitio).
    El criado del sumo sacerdote (Lc 22,50-51.)

12. Jesús acude junto a sus discípulos y su madre a una boda en Caná. Al ver el apuro de los novios que se habían quedado sin vino y ante la insistencia de María, Jesús convierte el agua de las tinajas en un delicioso vino. (Verdadero.)
    La boda en Caná (Jn 2, 1-11).

13. En un estanque en Jerusalén conocido con el nombre de Betesda Jesús cura a un paralítico que llevaba mucho tiempo allí, porque nadie le ayudaba a entrar en el estanque cuando las aguas se movían. (Verdadero).
    El paralítico en el estanque de Betesda (Jn 5,1-9).

14. A la entrada de un pueblo llamado Naím, Jesús ve con sus propios ojos cómo se llevan a enterrar al hijo único de una viuda. Jesús se compadece de ella y tocando el ataúd resucita al muchacho. (Verdadero.)
    Jesús resucita al hijo de una viuda en Naím (Jn 7,11-17).

15. Ante el sepulcro de su amigo Lázaro, Jesús llora y, después de orar al Padre, se dirige a su amigo con estas palabras: «Lázaro, sal fuera». Lázaro sale del sepulcro con las manos y los pies vendados y la cara envuelta en un sudario. (Verdadero.)
    Jesús resucita a su amigo Lázaro (Jn 11,1-44).

¡Te equivocaste!

• Cuando se acercaba a Jericó, un ciego, que estaba sentado junto al camino pidiendo limosna, oyó pasar gente y preguntó de qué se trataba. Le dijeron que pasaba Jesús de Nazaret. Entonces se puso a gritar:

—Jesús, Hijo de David, ten compasión de mí.

Los que iban delante lo animaban a que gritará más fuerte. Así que él gritaba todavía más fuerte:

—Hijo de David, ten compasión de mí.

Gazapo: Los que iban delante de él lo reprendían, diciendo que se callara.

El ciego de Jericó (Lc 18,39).

• Tres días después, hubo una boda en Caná de Galilea. La madre de Jesús estaba invitada. También lo estaban Jesús y sus discípulos. Se les acabó el vino, y entonces la madre de Jesús le dijo:

—No les queda vino.

Jesús le respondió:

—Mujer, gracias por recordármelo; no me había dado cuenta.

La madre de Jesús dijo entonces a los que estaban sirviendo:

—Hagan lo que él les diga.

Gazapo: Jesús dice a su madre: Mujer no intervengas en mi vida: mi hora aún no ha llegado.

La boda en Caná (Jn 2,4).

• Un lunes estaba Jesús enseñando en una sinagoga, y había allí una mujer, que desde hacía dieciocho años estaba poseída por un espíritu que le producía una enfermedad; estaba encorvada y no podía enderezarse del todo. Jesús, al verla, la llamó y le dijo:

—Mujer, quedas libre de tu enfermedad.

Le impuso las manos, e inmediatamente se enderezó y se puso a alabar a Dios. El jefe de la sinagoga, indignado porque Jesús sanaba en lunes, empezó a decir a la gente:

—Hay seis días en que se puede trabajar. Vengan a que él los sane en esos días y no en lunes.

Gazapo: No se trata del lunes, sino del sábado.

Jesús sana a una mujer en sábado (Lc 13,10-14).

• Un día, mientras Jesús enseñaba, estaban allí sentados algunos fariseos y doctores de la ley que habían venido de todos los pueblos de Galilea, de la región de Judea y de Jerusalén. Y el poder del Señor lo impulsaba a sanar enfermedades. En esto, aparecieron unos hombres que traían en una camilla a un paralítico y buscaban cómo presentárselo a Jesús, pero, como no veían la manera de hacerlo a causa del gentío, empezaron a gritar todos a la vez. Viendo la fe que tenían, Jesús dijo...

Gazapo: No gritan sino que suben a la azotea y descuelgan la camilla a través del tejado.

Jesús sana a un paralítico (Lc 5,19).

• A su llegada, Jesús se encontró con que hacía tan solo unos minutos que Lázaro había sido sepultado. Betania está muy cerca de Jerusalén, como a dos kilómetros y medio, y muchos judíos habían ido a Betania para consolar a Marta y María por la muerte de su hermano.

Gazapo: Lázaro, cuando llegó Jesús, hacía ya cuatro días que había sido sepultado.

Jesús resucita a su amigo Lázaro (Jn 11,17).

El intruso

1. Primera multiplicación de los panes (Mt 14,13-21).

A	U	J	X	T	A	A	W	B	N	M	S	E
M	L	S	L	S	A	E	H	A	A	A	P	Q
O	P	V	S	V	I	U	D	A	Z	V	A	A
L	Ñ	T	A	S	P	D	E	X	X	S	D	S
B	A	Z	S	G	Y	V	U	B	W	C	Y	W
E	S	A	T	I	P	S	R	N	Q	C	O	L
N	X	P	R	O	E	T	A	M	R	W	I	T
D	R	O	T	N	C	W	A	L	R	M	V	A
I	T	R	A	S	E	Y	T	I	O	R	W	H
C	U	P	U	J	S	U	X	C	E	J	V	E
I	V	B	V	Ñ	W	O	N	R	F	L	O	Q
O	A	M	O	B	R	I	Ñ	B	D	H	I	A
N	E	M	E	Q	C	P	R	O	A	Q	E	Y
R	G	V	O	T	V	B	W	I	W	E	R	T
A	H	A	N	O	C	H	E	C	E	R	D	A

2. La mujer pagana (Mt 15,21-28).

A	C	V	A	Z	A	P	C	E	B	F	W	S
S	N	X	*X*	Ñ	P	E	R	R	O	S	T	A
G	P	W	B	P	C	O	A	Q	V	Q	C	J
C	Ñ	P	M	E	M	Y	Y	W	C	S	R	A
Y	A	O	L	O	L	A	I	U	A	B	P	G
U	X	Q	T	A	E	T	L	A	C	P	Q	I
O	E	S	I	D	O	N	M	P	T	O	E	M
T	I	S	R	R	D	E	W	M	P	D	R	J
N	O	L	O	D	P	E	X	P	J	R	A	Z
A	P	P	A	C	K	C	A	Y	S	E	O	A
M	L	O	V	E	A	Q	L	T	N	U	I	C
W	D	U	N	W	V	R	Ñ	A	A	H	I	T
I	C	Q	M	A	B	U	N	T	C	X	T	R
N	X	W	E	Q	N	A	Q	R	B	A	R	E
X	V	N	O	W	C	A	G	Ñ	P	E	I	Y

3. Jesús resucita al hijo de una viuda en Naím (Lc 7,11-17).

N	Q	F	R	A	P	V	P	S	Z	I	X	M
S	Z	V	Q	S	A	B	D	A	M	O	S	N
E	P	A	A	N	W	I	X	V	P	L	C	R
T	E	W	M	M	S	L	Q	N	O	Ñ	E	A
A	A	P	B	L	X	D	E	J	R	S	P	S
A	T	L	V	O	E	A	T	N	A	I	M	A
W	L	A	I	P	O	Q	E	N	I	C	I	I
G	I	Q	U	Q	B	A	Q	Ñ	M	A	W	G
O	U	X	D	D	I	Z	R	P	S	X	O	A
T	T	V	A	P	A	X	E	O	C	N	T	O
R	R	T	I	T	Q	C	A	E	A	J	R	C
E	S	O	N	F	T	N	T	A	Q	K	E	I
U	A	P	G	S	R	U	R	C	E	E	R	R
M	W	H	W	V	A	C	R	Y	Q	V	A	E
S	E	M	E	N	T	I	E	R	R	O	C	J

RESPUESTAS

1. Primera multiplicación de los panes (Mt 14,13-21).

A	U	J	X	T	A	A	W	B	N	M	S	E
M	L	S	L	S	A	E	H	A	A	A	P	Q
O	P	V	S	V	I	U	D	A	Z	V	A	A
L	Ñ	T	A	S	P	D	E	X	X	S	D	S
B	A	Z	S	G	Y	V	U	B	W	C	Y	W
E	S	A	T	I	P	S	R	N	Q	C	O	L
N	X	P	R	O	E	T	A	M	R	W	I	T
D	R	O	T	N	C	W	A	L	R	M	V	A
I	T	R	A	S	E	Y	T	I	O	R	W	H
C	U	P	U	J	S	U	X	C	E	J	V	E
I	V	B	V	Ñ	W	O	N	R	F	L	O	Q
O	A	M	O	B	R	I	Ñ	B	D	H	I	A
N	E	M	E	Q	C	P	R	O	A	Q	E	Y
R	G	V	O	T	V	B	W	I	W	E	R	T
A	H	A	N	O	C	H	E	C	E	R	D	A

—Términos correctos: Panes; Peces; Bendición; Anochecer; Cinco mil.
—*Intruso: Viuda (Jesús resucita al hijo de una viuda en Naím).*

2. La mujer pagana (Mt 15,21-28).

A	C	V	A	Z	A	P	C	E	B	F	W	S
S	N	X	X	Ñ	P	E	R	R	O	S	T	A
G	P	W	B	P	C	O	A	Q	V	Q	C	J
C	Ñ	P	M	E	M	Y	Y	W	C	S	R	A
Y	A	O	L	O	L	A	I	U	A	B	P	G
U	X	Q	T	A	E	T	L	A	C	P	Q	I
O	E	S	I	D	O	N	M	P	T	O	E	M
T	I	S	R	R	D	E	W	M	P	D	R	J
N	O	L	O	D	P	E	X	P	J	R	A	Z
A	P	P	A	C	K	C	A	Y	S	E	O	A
M	L	O	V	E	A	Q	L	T	N	U	I	C
W	D	U	N	W	V	R	Ñ	A	A	H	I	T
I	C	Q	M	A	B	U	N	T	C	X	T	R
N	X	W	E	Q	N	A	Q	R	B	A	R	E
X	V	N	O	W	C	A	G	Ñ	P	E	I	Y

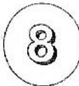
—Términos correctos: Sidón; Tiro; Perros; Cananea; Migajas.
—*Intruso: Manto (Una mujer con hemorragias).*

3. Jesús resucita al hijo de una viuda en Naím (Lc 7,11-17).

N	Q	F	R	A	P	V	P	S	Z	I	X	M
S	Z	V	Q	S	A	B	D	A	M	O	S	N
E	P	A	A	N	W	I	X	V	P	L	C	R
T	E	W	M	M	S	L	Q	N	O	Ñ	E	A
A	A	P	B	L	X	D	E	J	R	S	P	S
A	T	L	V	O	E	A	T	N	A	I	M	A
W	L	A	I	P	O	Q	E	N	I	C	I	I
G	I	Q	U	Q	B	A	Q	Ñ	M	A	W	G
O	U	X	D	D	I	Z	R	P	S	X	O	A
T	T	V	A	P	A	X	E	O	C	N	T	O
R	R	T	I	T	Q	C	A	E	A	J	R	C
E	S	O	N	F	T	N	T	A	Q	K	E	I
U	A	P	G	S	R	U	R	C	E	E	R	R
M	W	H	W	V	A	C	R	Y	Q	V	A	E
S	E	M	E	N	T	I	E	R	R	O	C	J

—Términos correctos: Ataúd; Viuda; Naím; Muerto; Entierro.
—*Intruso: Jericó (El ciego de Jericó).*

Basket-Dios



«El gran pedagogo»

DESTINATARIOS
- *Personas:* Adolescentes y jóvenes.
- *Lugares:* Colegios y parroquias.
- *Acción:* Tutorías y curso catequético.

OBJETIVOS
- Familiarizarse con la Palabra de Dios a través de las parábolas, un género tan didáctico como entretenido.
- Ir extrayendo las enseñanzas de cada parábola para poder irlas aplicando en la vida diaria.

DURACIÓN
- 60 minutos aproximadamente.

MATERIALES
- Parábolas (DOC 1).
- Cancha de juego (DOC 2).
- Pruebas (DOC 3).
- Al menos dos Biblias.
- Un balón, a ser posible de mini-basket.
- Folios.
- Bolígrafos.

PARTICIPANTES
- Se recomienda de 10 a 20 alumnos.

DESARROLLO

Preparativos

Unos días antes o la clase anterior al partido (podríamos denominar este tiempo como la pretemporada), el profesor-animador les explicará brevemente aspectos generales de las parábolas, entregándoles las citas bíblicas de las *parábolas* (DOC 1) para que ellos mismos puedan «navegar» por la Palabra de Dios en busca de los textos.

- *Disposición del lugar.* Se puede llevar a cabo en un aula, a ser posible, despejada en parte de obstáculos que impidan el funcionamiento normal del juego

(si hay sillas, mesas u otros obstáculos, se echarán a un lado). Para tener una apreciación más exacta de la colocación de los participantes, ver *cancha de juego* (DOC 2).

- *Acción:*
  - — Se dividirá al grupo en dos equipos (equipo A y equipo B). Si el animador lo estima oportuno, podrá ponerse nombre al equipo, que haga referencia a las parábolas: *los viñadores, los pródigos, los sembradores, los buenos samaritanos...*
  - — Por cada equipo jugarán cinco titulares, que se colocarán simulando la cancha de juego (dos en la posición de triples, dos en la posición de tiro de dos y finalmente uno en la posición de tiro libre), mientras que el resto se situarán en el banquillo (ver DOC 2).
  - — El partido comienza con el saque de medio. Los reservas se situarán en el medio del campo y harán la prueba correspondiente que aparece en las *pruebas* (DOC 3). El equipo vencedor entregará el balón a uno de los dos compañeros que están situados en la línea de 6, 25 (triples) dando comienzo al turno de preguntas. (En cada cuarto se disputarán cuatro canastas, lo que equivale a cuatro parábolas).
  - — El árbitro-animador leerá la pregunta que se refiere al triple. Si el que tiene el balón conoce su respuesta la dirá, si no, pasará el balón al otro compañero (triple). Si acierta uno de los dos obtendrá una canasta de 3 puntos. (También tienen la posibilidad de pedir un tiempo muerto: *ver Aspectos que hay que tener en cuenta.*) Ahora bien, si la respuesta es errónea habrá rebote y el balón pasará a los triples del equipo contrario, que seguirán el mismo procedimiento.
  - — Cabe la posibilidad de que los lanzadores de triples no se arriesguen a dar una respuesta; entonces, después de que el animador haya leído la respuesta correcta, pasarán la pelota a uno de los dos compañeros de equipo que está situado en la línea de dos puntos, que seguirá la misma dinámica de sus compañeros (pregunta del árbitro, respuesta, tiempo muerto o pase de balón al compañero que está situado en la bombilla: tiro libre). Éste, por su parte, tendrá que o señalar tiempo muerto (si puede y no le han agotado ya o no les interesa) o decir una respuesta (el grado de dificultad de las preguntas lógicamente guarda relación con el valor de la canasta, es decir, tiro de tres: máxima dificultad; tiro libre: mínima dificultad).
  - — El siguiente balón lo pondrá en juego el equipo que no ha puntuado en ese ataque. Si no mete canasta ninguno de los dos equipos, el saque pertenecerá al equipo que no había iniciado esa jugada.

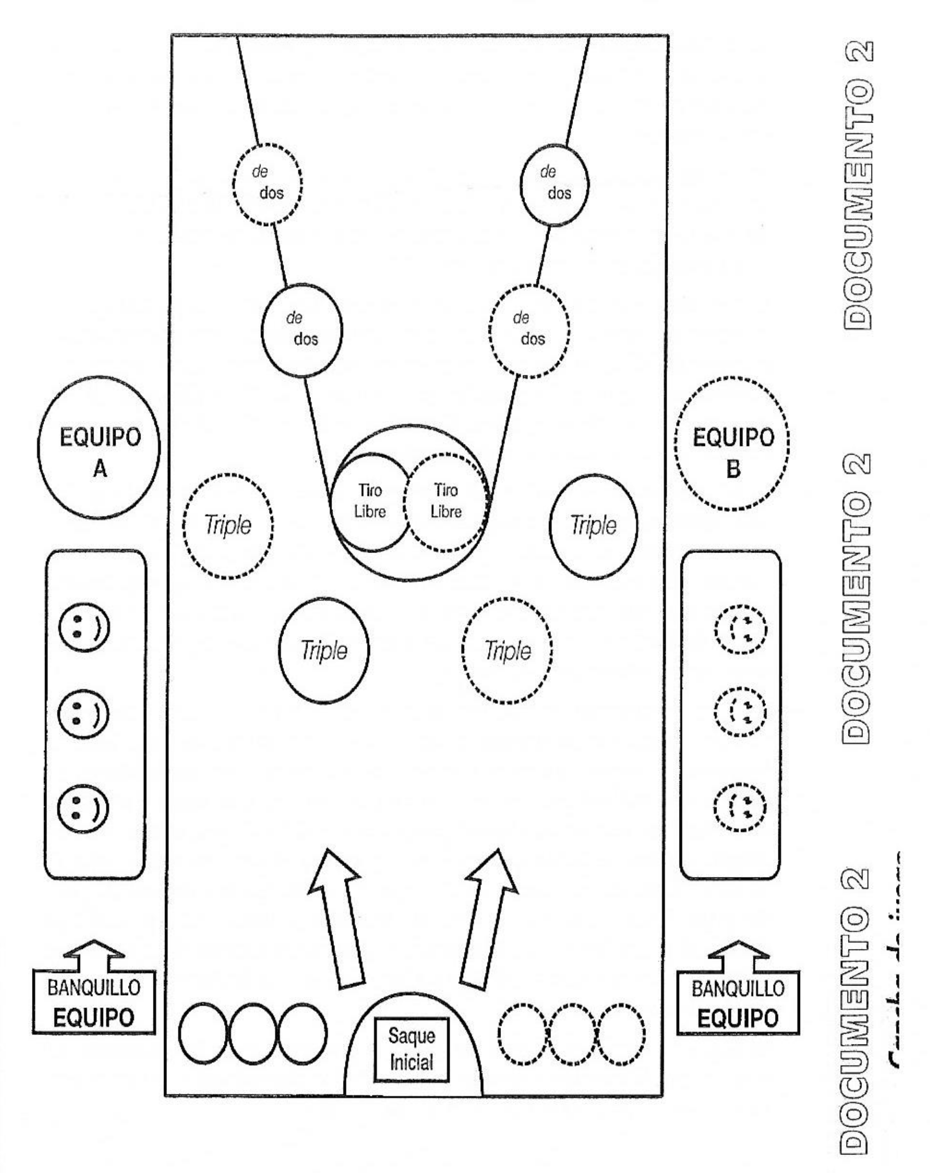
Aspectos que hay que tener en cuenta

- — Cuando un jugador esté más de 10 segundos sin responder y sin pasar la pelota a alguno de sus compañeros, se pitará zona y, consiguientemente, rebote para el otro equipo.
- — Los rebotes (respuestas erróneas) pasarán siempre al jugador del otro equipo que está situado en la misma línea que el compañero adversario que ha errado en su respuesta.
- — Los reservas podrán cambiarse por los titulares y entrar en la cancha únicamente después de un ataque (cuando el balón no esté en juego). Asimismo durante las jugadas, los jóvenes que están en el campo no pueden moverse de su zona.
- — Cada equipo gozará de un tiempo muerto por cuarto, sin posibilidad de acumulación (si un equipo no ha pedido tiempo en un determinado cuarto, no podrá pedir dos en el siguiente). En el tiempo muerto tendrán la posibilidad de juntarse todo el equipo (titulares y reservas) y hacer uso, durante un minuto, de los evangelios en busca de la respuesta correcta. El valor de una canasta en un tiempo muerto lo indicará el jugador que lo haya solicitado (por ejemplo, si está en la línea de dos, la canasta será de dos puntos, si es de tres, la puntuación será de tres puntos...).
- — En el descanso (después de los dos primeros cuartos) habrá un juego no competitivo, que aparece descrito en el DOC 3.
- — Ganará el partido el equipo que, al finalizar los cuatro tiempos, haya obtenido una mayor puntuación. En este sentido se pueden hacer competiciones entre clases o grupos, a ver quién obtiene el mayor número de puntos del colegio o de la parroquia.

Parábolas

- ✓ La sal del mundo (Mt 5,13).
- ✓ Las dos casas (Mt 7,24-27).
- ✓ Los odres nuevos (Mt 9,16-17).
- ✓ El sembrador (Mt 13,1-8; 18-23).
- ✓ El trigo y la cizaña (Mt 13,24-30; 36-43).
- ✓ El grano de mostaza (Mt 13,31-32).
- ✓ La levadura (Mt 13,33).
- ✓ El tesoro y la perla (Mt 13,44-46).
- ✓ La red (Mt 13,47-50).
- ✓ Los trabajadores de la viña (Mt 20,1-16).
- ✓ Las jóvenes previsoras y las jóvenes descuidadas (Mt 25,1-13).
- ✓ Los talentos (Mt 25,14-30).
- ✓ El prestamista o las deudas perdonadas (Lc 7,41-43).
- ✓ El buen samaritano (Lc 10,25-37).
- ✓ El amigo inoportuno (Lc 11,5-8).
- ✓ El rico confiado (Lc 12,13-21).
- ✓ La higuera estéril (Lc 13,6-9).
- ✓ La gran cena (Lc 14,15-24).
- ✓ La oveja perdida (Lc 15,1-7).
- ✓ La moneda perdida (Lc 15,8-10).
- ✓ El hijo pródigo (Lc 15,11-32).
- ✓ El juez y la viuda (Lc 18,1-8).
- ✓ El fariseo y el recaudador de impuestos (Lc 18,9-14).

Cancha de juego



Pruebas

INICIO DEL PRIMER TIEMPO

Saque de medio. Tres jugadores de cada equipo (a ser posible reservas) tendrán que escenificar (los dos equipos a la vez, cada uno en una parte de la cancha) *la parábola del hijo pródigo.* Se les dejará dos minutos para prepararla (pueden utilizar la Palabra de Dios). A continuación pasarán a la puesta en escena, utilizando únicamente la mímica. A su vez los jugadores titulares en la otra parte de la cancha intentarán averiguar de qué parábola se trata. El primer equipo que lo acierte se hará con el balón e iniciará la jugada. (Solamente pueden errar en dos ocasiones a la hora de decir qué parábola están escenificando sus compañeros de equipo.)

-1-

Triple: En *la parábola de la moneda perdida,* ¿cuántas monedas tenía la protagonista y cuántas se la extravían?

✓ Tenía 10 monedas y se le pierde una.

De dos: ¿Qué enseñanza pretende transmitirnos Jesús con esta parábola?, ¿de qué valor está hablando tan típico del tiempo cuaresmal?

✓ De la conversión (de la alegría del pecador que se convierte).

Tiro libre: Cuando la mujer encuentra la moneda perdida... ¿qué sentimiento le produce y a quién se lo comunica?

✓ Le da una gran alegría y se lo va a decir rápidamente a sus amigas y vecinas.

-2-

Triple: En *la parábola de la gran cena* tras la invitación, los comensales empiezan a excusarse; el primero argumenta que ha comprado un campo y necesita ir a verlo... pero los otros dos, ¿qué excusas ponen para no acudir?

✓ Uno que ha comprado cinco yuntas de bueyes y el otro que se acababa de casar.

De dos: ¿A quién invita finalmente el señor, después de oír las excusas de los invitados?

✓ A los pobres, inválidos, ciegos, cojos...

Tiro libre: En esta parábola, ¿de qué imagen se sirve Jesús para describir el Reino de Dios?

✓ De un banquete.

-3-

Triple: En esta parábola suceden los acontecimientos entre dos pueblos de Judea, entre Jerusalén y Jericó... ¿podrías decirme de qué parábola estamos hablando?

✓ De *la parábola del buen samaritano.*

De dos: Cita uno de los dos personajes que pasan al lado del herido y no le socorren.

✓ Un sacerdote y un levita.

Tiro libre: El samaritano le socorre, vendando sus heridas, pero, ¿sabes dónde le lleva después?

✓ A una posada.

-4-

Triple: En *la parábola del rico confiado,* su protagonista, un hombre rico, se ve desbordado por la gran cosecha que le producen sus campos, pues no tiene donde almacenar todo el grano. ¿Qué idea le viene a la cabeza?

✓ Derribar sus graneros y construir otros más grandes para almacenar todos sus bienes.

De dos: Después de almacenar todo el grano... ¿qué piensa hacer?

✓ Tumbarse «a la bartola» y darse a la buena vida.

Tiro libre: ¿De qué pecado tan común en nuestros días nos está hablando Jesús en esta parábola?

✓ De la avaricia.

INICIO DEL SEGUNDO TIEMPO

Saque de medio. A cada equipo se le entregará una cuartilla con cuatro citas bíblicas. Tres de ellas se refieren a parábolas y una a otro género diferente. El cometido de cada equipo será averiguar a través de la Biblia y en el menor tiempo posible qué texto evangélico es el «camuflado» entre las parábolas. El primer equipo que lo encuentre se hará con el balón y tendrá la posibilidad de empezar la jugada.

Lc 13,6-9.
Mt 5,13.
Mt 5,1-12.
Lc 7,41-43.

* Las Bienaventuranzas (Mt 5,1-12).

-1-

Triple: Jesús les contó *la parábola del juez y la viuda* para inculcarles algo muy importante, ¿sabrías decirme qué?

✓ La necesidad de orar sin desanimarse.

De dos: ¿Qué es lo que le pedía la viuda al juez insistentemente?

✓ Justicia frente a su enemigo.

Tiro libre: ¿Por qué el juez, que era injusto y no tenía temor de Dios, acabó accediendo a las peticiones de la viuda?

✓ Porque la viuda no dejaba de molestarle, para que le dejara en paz.

-2-

Triple: ¿Cuántas jóvenes aparecen en *la parábola de las jóvenes previsoras y las descuidadas?*

✓ Diez, cinco prudentes y cinco necias.

De dos: ¿Qué enseñanza nos transmite esta parábola?

✓ Que hay que estar siempre preparados, pues el novio (Jesús) puede aparecer en cualquier momento.

Tiro libre: ¿En qué tiempo litúrgico encaja muy bien esta parábola?

✓ En el tiempo de Adviento (tiempo para preparar la venida del Señor).

-3-

Triple: *La parábola del sembrador* comienza así: «Salió el sembrador a sembrar. Al sembrar unas semillas cayeron al borde del camino...», ¿me puedes citar los otros tres terrenos donde fueron a caer el resto de semillas?

✓ Terreno pedregoso; entre la maleza (cardos); tierra buena.

De dos: Al explicar la parábola Jesús dice que hay personas que reciben su mensaje con alegría, pero son inconstantes (sin raíz) y al llegar cualquier dificultad o sufrimiento en seguida sucumben. ¿A qué terreno se estaba refiriendo?

✓ Al terreno pedregoso.

Tiro libre: ¿A quién se está refiriendo Jesús cuando habla del sembrador y de la semilla?

✓ El sembrador a Jesús, a Él mismo, y la semilla, a la Palabra de Dios.

-4-

Triple: ¿Qué enseñanza intenta transmitirnos Jesús con *la parábola de la oveja perdida?*

✓ La conversión, la alegría que supone el perdón.

De dos: ¿Cuántas ovejas tiene el pastor de la parábola y cuántas se le extravían?

✓ Tiene cien ovejas y se le pierde una.

Tiro libre: ¿Qué hace el pastor con el resto de ovejas cuando se da cuenta de que una se le ha descarriado?

✓ Las deja y va en busca de la perdida.

DESCANSO

Durante el descanso (10 minutos aproximadamente) se hará un juego no competitivo. Se sentarán todos los participantes en corro. El árbitro (animador) entregará el balón a uno de los jóvenes, que tendrá que decir un objeto, un animal, un personaje, un término que aparezca en alguna de las parábolas bíblicas y, a continuación, lanzar el balón a otro compañero, que tendrá que repetir la misma operación con un término diferente. Así sucesivamente hasta que un jugador diga un término erróneo, o repita un término ya pronunciado por alguno de sus compañeros, o se quede con la mente en blanco, que quedará eliminado. Ganará simbólicamente el jugador o los jugadores que al finalizar el tiempo de descanso sigan en el corro y no hayan sido eliminados.

INICIO DEL TERCER TIEMPO

Saque de medio. Para esta prueba nos serviremos de *la parábola de los talentos.* Cada equipo (los reservas) deberá escribir en una cuartilla de papel, cinco talentos que piensen que les ha entregado Jesús (*el talento de poder estudiar y aprender cosas, el de tener una familia, el de ayudar a otros, el de tener amigos, el de poder viajar...*). A continuación la cuartilla con los talentos pasará a los reservas del equipo contrario que tendrán que escenificar los talentos (sin poder hablar, sólo con gestos). Será entonces cuando los titulares tendrán que averiguar de qué talentos se trata. Se hará con el saque el equipo que más talentos acierte al finalizar la prueba.

-1-

Triple: En *la parábola de las dos casas,* Jesús nos habla de dos tipos de constructores, que edifican sus casas sobre dos tipos de bases (cimientos) bien diferenciados... ¿Podrías indicarme cuáles son?

✓ Uno edifica su casa sobre roca y el otro sobre arena.

De dos: ¿A qué dos tipos de personas se está refiriendo Jesús con esta parábola?

✓ A los que escuchan la Palabra de Dios y la ponen en práctica y a los que, escuchándola, no la llevan a cabo.

Tiro libre: ¿A qué se está refiriendo Jesús cuando dice que cayó la lluvia, vinieron los torrentes, soplaron los vientos...?

✓ A las dificultades de la vida.

-2-

Triple: ¿Qué pregunta hicieron a Jesús para que éste les contara *la parábola de los odres nuevos?*

✓ Los discípulos de Juan le preguntaron por qué ellos y los fariseos ayunaban y sus discípulos no.

De dos: Además del ejemplo de los odres, Jesús les pone otro ejemplo parecido, ¿sabrías decirme cuál?

✓ El del remiendo de tela nueva en un vestido viejo.

Tiro libre: ¿Qué sucede, nos dice Jesús, si se guarda el vino nuevo en odres viejos?

✓ Que los odres revientan.

-3-

Triple: En esta parábola Jesús se sirve de dos hombres para hablar de la oración y de cómo se debe orar. Cita el título de la parábola (en él aparecen los dos personajes).

✓ *La parábola del fariseo y del recaudador de impuestos.*

De dos: ¿Qué enseñanza acaba transmitiéndonos Jesús? (Se recoge al final de la parábola a través de una famosa frase sobre la humildad.)

✓ *El que se engrandece será humillado, y el que se humilla será engrandecido.*

Tiro libre: ¿Quién de los dos personajes, dice Jesús, bajó a su casa reconciliado con Dios?

✓ El recaudador de impuestos.

-4-

Triple: En esta parábola Jesús se vale de dos objetos de gran valor. ¿Podrías darme el título de la parábola?

✓ *La parábola del tesoro y la perla.*

De dos: ¿Qué hace el comerciante de perlas cuando encuentra una de gran valor?

✓ Vende todo lo que tiene y la compra.

Tiro libre: ¿A qué lugar se está refiriendo Jesús cuando habla del tesoro y de la perla?

✓ Al Reino de Dios.

INICIO DEL CUARTO TIEMPO

Saque de medio. En las parábolas de Jesús se aborda una gran variedad de temas. Hemos escogido dos temas de especial relevancia: el Reino de Dios y la oración.

A cada equipo se le entregará una cuartilla con el título de seis parábolas (sin las citas bíblicas). Tendrán que distinguir (pueden echar mano de la Palabra de Dios) en el menor tiempo posible cuáles se refieren al Reino de Dios y cuáles a la oración. Ganará el equipo que antes las clasifique correctamente. Aunque es una prueba de rapidez, es conveniente señalar que cuando un equipo entregue la cuartilla al árbitro ya no podrá volver a corregirlas, pudiendo ganar los adversarios si han hecho mejor clasificación de las parábolas.

1. Parábola del trigo y la cizaña.
2. Parábola del grano de mostaza.
3. Parábola del amigo inoportuno.
4. Parábola de la red.
5. Parábola de la levadura.
6. Parábola del juez y la viuda.

Reino de Dios: 1, 2, 4, 5.

Oración: 3, 6.

-1-

Triple: En *la parábola del trigo y la cizaña,* ¿por qué el señor dijo a sus siervos que no arrancaran la cizaña?

✓ Porque no sea que al arrancar la cizaña, arrancaran también el trigo.

De dos: En la explicación de la parábola, ¿a quién se refiere Jesús cuando habla del campo y de la buena semilla?

✓ El campo es el mundo y la buena semilla son los hijos del Reino.

Tiro libre: ¿Cuándo dice Jesús que sucederá lo mismo que en la parábola?

✓ En el fin del mundo, en el juicio final.

-2-

Triple: Jesús utiliza *la parábola del prestamista o de las deudas perdonadas* para hacer ver a Simón el fariseo, lo erróneo de su actitud al juzgar a una mujer pecadora... Pero, ¿qué hizo esta mujer para que Simón se enfadara de tal manera?

✓ Esta mujer entró en su casa con un frasco de alabastro y ungió a Jesús con él.

De dos: ¿Cuánto más le debía un deudor que otro?

✓ Diez veces más.

Tiro libre: El protagonista les perdona las deudas a los dos... a lo que Jesús preguntó a Simón: ¿Quién de ellos lo amará más? ¿Sabes que contestó el fariseo?

✓ Aquel a quien le perdonó más.

-3-

Triple: En *la parábola de los trabajadores de la viña,* ¿con qué frase evangélica acaba Jesús y que se ha convertido en un principio revolucionario?

✓ *Los últimos serán los primeros y los primeros serán últimos.*

De dos: ¿Por cuánto dinero contrató el dueño de la hacienda a los trabajadores a primera hora de la mañana?

✓ Por un denario al día.

Tiro libre: ¿Y por cuánto contrató a los trabajadores que llegaron a media tarde?

✓ También por un denario al día.

-4-

Triple: Hay una parábola en la que Jesús se sirve de un árbol «bastante enfermo» para dar una enseñanza. ¿Sabrías decirme cuál es el título de la parábola?

✓ *La parábola de la higuera estéril.*

De dos: ¿Cuántos años llevaba ese hombre yendo a buscar en su higuera fruto y no lo encontraba?

✓ Tres años.

Tiro libre: ¿Qué le dijo al viñador que hiciera con la higuera y qué respuesta obtuvo?

✓ «Córtala», y el viñador le dijo que la dejara un año más, que él la cuidaría; y si no daba fruto tras ese año, se cortaría.

Parte III

SU PASIÓN, SU MUERTE Y RESURRECCIÓN

- Con la cruz a cuestas
- Tenazas de Dios
- Testigos de la resurrección

Con la cruz a cuestas (9)

«Sufrió por cada uno de nosotros»

DESTINATARIOS

- *Personas:* Adolescentes y jóvenes, aunque no se descarta la participación de niños y adultos.
- *Lugares:* Parroquias y colegios preferiblemente.
- *Acción:* Curso catequético, clases de Religión, pascuas juveniles...

OBJETIVOS

- Conocer la figura de Jesús en torno a su Pasión.
- Descubrir en Jesús de Nazaret los dolores de nuestro mundo, para darles un sentido cristiano.

DURACIÓN

- 50 minutos.

MATERIALES

- Tablero de cruces (DOC 1).
- Guía del animador (DOC 2).

PARTICIPANTES

- No existe un número limitado, aunque se aconseja que el grupo no sea muy numeroso.

DESARROLLO

Preparativos

El animador deberá tener preparado en una superficie amplia el tablero de cruces (DOC 1).

• *Disposición del lugar.* Se colocará al grupo en forma de semicírculo, de manera que todos tengan una buena visibilidad del DOC 1.

• *Acción.* Se iniciará el juego formando los equipos (se recomienda no hacer más de cuatro y que cada equipo no supere los seis participantes). La dinámica es muy sencilla. Cada equipo, por turno, deberá ir diciendo un número del DOC 1. A su vez el animador, valiéndose de la Guía (DOC 2), les formulará la pregunta. Si es correcta, el equipo sumará 5 puntos. Si fallan, habrá rebote, pasando la oportunidad al siguiente equipo.

De esta forma discurrirá el juego, excepto los números que hacen referencia a las siete palabras de Jesús (4, 11, 17, 23, 30, 35 y 44). Cuando un equipo diga uno de estos números, el animador deberá escribir la frase oculta valiéndose de los guiones, tal como viene indicado en el DOC 2.

El equipo que ha dicho el número podrá averiguar la frase o bien, si no está muy seguro de qué frase se trata, podrá decir alguna letra (vocal o consonante). Si existe en esa frase esa letra (el animador la escribirá o las escribirá si son varias, en el lugar correcto), los miembros del grupo podrán seguir diciendo otras, hasta que descubran el mensaje o hasta que digan una letra que no contiene esa frase. En este último caso, habrá también rebote y el turno pasará al siguiente equipo. El equipo que, al final, diga correctamente la frases obtendrá 20 puntos.

Ganará el grupo que al finalizar el juego (cuando ya no queden más números en el tablero de cruces por decir) obtenga una puntuación más alta. En este sentido se pueden hacer pequeñas competiciones, estableciendo récords entre diferentes clases o grupos de jóvenes.

Tablero de cruces

+	1	2	3	4	5	6	7	8	+
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
+	49	50	51	52	53	54	55	56	+

Guía del animador

1. ¿Qué hizo Judas después de traicionar a Jesús?

   ✓ Se ahorcó.

2. ¿Qué nombre recibe el huerto donde Jesús fue con sus discípulos a orar, poco antes de su arresto?

   ✓ Getsemaní.

3. ¿Qué hicieron los soldados con la ropa de Jesús después de crucificarlo?

   ✓ Se la sortearon.

4. Una de las siete palabras de Jesús

   ----- ---, ---- ---, ¿--- --- -- --- ----------?

   ✓ Dios mío, Dios mío, ¿por qué me has abandonado?

5. ¿Con qué tipo de planta recibieron a Jesús el gentío a su entrada en Jerusalén?

   ✓ Con ramas de olivo.

6. ¿Con qué gesto entregó Judas a su Maestro, con el objetivo de que los soldados supieran a quién debían arrestar?

   ✓ Con un beso.

7. Cuando prendieron (arrestaron) a Jesús, ¿qué hicieron los apóstoles?

   ✓ Huyeron.

8. ¿Qué gesto realiza Jesús el Jueves Santo a sus apóstoles, para recordarles la importancia del servicio a los demás?

   ✓ El lavatorio de los pies.

9. ¿Cómo se llamaba el labrador a quien obligaron a ayudar a Jesús a llevar la cruz?

   ✓ Simón de Cirene.

10. ¿Qué nombre recibe el lugar donde crucificaron al Señor?

    ✓ Gólgota (Calvario).

11. Una de las siete palabras de Jesús.

    --- ------- -- --- ------- ------- -- -- -------.

    ✓ Te aseguro que hoy estarás conmigo en el paraíso.

12. Cuando Jesús acabó de orar, ¿cómo encontró a sus apóstoles?

    ✓ Dormidos.

13. ¿Qué sobrenombre tenía Judas, el apóstol que traicionó a Jesús?

    ✓ Iscariote.

14. ¿Cómo se llamaba la persona que pidió el cuerpo de Jesús a Pilato para enterrarlo?

    ✓ José de Arimatea.

15. ¿Sobre qué hora murió Jesús?

    ✓ Sobre las tres de la tarde.

16. Cuando el centurión vio cómo había muerto Jesús y los fenómenos que habían ocurrido... ¿qué dijo?

    ✓ Realmente era el Hijo de Dios.

17. Una de las siete palabras de Jesús.

    ----- ---- --------.

    ✓ Todo está cumplido.

18. ¿Qué letras pusieron en el cabecero de la cruz de Jesús y qué significado tienen?

    ✓ INRI (Jesús, rey de los judíos).

19. ¿Qué persona reconoce a Pedro cuando estaba calentándose en el patio del Consejo judío?

    ✓ Una criada del Sumo Sacerdote.

20. ¿A quién sueltan en lugar de Jesús?

    ✓ A Barrabás.

21. ¿Dónde llevaron a Jesús una vez que le arrestaron?

    ✓ A la casa del Sumo Sacerdote.

22. ¿Qué hizo Pedro cuando oyó al gallo cantar por tercera vez y darse cuenta de que había negado a su propio Maestro?

    ✓ Lloró amargamente.

DOCUMENTO 2
DOCUMENTO 2
DOCUMENTO 2
Guía del animador

23. Una de las siete palabras de Jesús.

-----, ----- ---.

✓ Padre, tengo sed.

24. ¿Cómo se llamaba el Sumo Sacerdote?

✓ Caifás.

25. ¿Qué dan de beber a Jesús en la cruz?

✓ Vino mezclado con hiel.

26. ¿A quién crucificaron al lado de Jesús?

✓ A dos bandidos.

27. ¿Qué sentimiento invadió a Jesús cuando se retiró a orar?

✓ Una gran tristeza.

28. ¿A la casa de qué hombre mando Jesús a sus discípulos para que prepararan la cena de Pascua?

✓ A la casa de Fulano.

29. ¿A qué discípulos se llevó Jesús a orar, poco antes de su arresto?

✓ A Pedro y a los dos hijos del Zebedeo (Santiago y Juan).

30. Una de las siete palabras de Jesús.

-----, ---------- ------ -- ----- -- --- -----.

✓ Padre, perdónalos porque no saben lo que hacen.

31. ¿Qué hizo uno de los discípulos a un criado del sumo sacerdote cuando estaban prendiendo al Señor?

✓ Le cortó una oreja.

32. ¿Qué hicieron los jefes de los sacerdotes con el dinero que les devolvió Judas?

✓ Compraron el campo del alfarero para dar sepultura a los forasteros.

33. ¿Qué es lo primero que se le vino a la mente a María Magdalena cuando vio la losa del sepulcro de Jesús movida?

✓ Que habían robado a su Señor.

34. ¿Qué tres mujeres estaban junto a la cruz?

✓ Las tres Marías: su Madre, la hermana de su madre, María de Cleofás, y María Magdalena.

35. Una de las siete palabras de Jesús.

------, --- ------ - -- ----; --- ------ - -- -----.

✓ Mujer, ahí tienes a tu hijo; ahí tienes a tu Madre.

36. ¿Qué salió del costado de Jesús cuando le traspasan con una lanza?

✓ Sangre y agua.

37. ¿Qué le pusieron los soldados a Jesús sobre su cabeza para burlarse de Él?

✓ Una corona de espinas.

38. ¿Por qué los soldados no quebraron las piernas a Jesús, al igual que a los dos que habían sido crucificados con Él?

✓ Porque Jesús ya había muerto.

39. ¿Quién fue la primera persona que reconoció a Pedro como un discípulo de Jesús?

✓ La portera (una sirvienta).

40. ¿Qué hizo Pilato al entregar a Jesús para que lo crucificaran y no encontrar ningún delito en Él?

✓ Se lavó las manos.

41. ¿Cuántas veces cae Jesús con la cruz a cuestas?

✓ Tres.

42. ¿Cómo se llamaba la mujer que enjugó con un lienzo el rostro de Jesús de Nazaret?

✓ Verónica.

43. ¿Qué les dice Jesús a las mujeres de Jerusalén cuando las encuentra llorando por Él?

✓ Que lloren por sus hijos.

44. Una de las siete palabras de Jesús.

-----, -- --- ----- ---------- -- --------.

✓ Padre, en tus mandos encomiendo mi espíritu.

45. ¿Qué parentesco tenía Anás con Caifás?

✓ Era su suegro.

DOCUMENTO 2 DOCUMENTO 2 DOCUMENTO 2 *Guía del animador*

46. ¿Con qué iban armados los soldados cuando fueron a arrestar a Jesús?

✓ Con espadas y palos.

47. ¿Qué día de la Pascua fue juzgado Jesús?

✓ El Viernes Santo.

48. ¿Cuántas veces niega Pedro a Jesús?

✓ Tres veces.

49. ¿Qué día de la semana estaba comenzando cuando enterraron a Jesús?

✓ El sábado.

50. Cuando Jesús dice que Él es el Mesías, ¿qué hace Caifás?

✓ Se rasga las vestiduras.

51. Pilato, al enterarse de que Jesús era galileo y por tanto pertenecía a otra jurisdicción, ¿a quién se lo envío?

✓ A Herodes.

52. Cuando murió Jesús, ¿qué nos dicen los evangelistas acerca del velo del templo?

✓ Se rasgó.

53. ¿En qué prenda envolvieron el cuerpo de Jesús para darle sepultura?

✓ En una sábana.

54. ¿De qué color era la túnica que pusieron los soldados a Jesús?

✓ De color púrpura.

55. ¿De quién era padre el señor que se vio obligado a llevar la cruz de Jesús?

✓ De Alejandro y Rufo.

56. ¿Cuánto dinero ofrecieron a Judas por traicionar a Jesús?

✓ Treinta monedas de plata.

Tenazas de Dios (Vía Crucis lúdico)



«El dolor de Jesús en nuestros hermanos»

DESTINATARIOS

- *Personas*: Adolescentes y jóvenes.
- *Lugares*: Colegios y parroquias.
- Acción: Tutorías, curso catequético, pascuas juveniles... (diseñado especialmente para realizarlo en el tiempo litúrgico de la Cuaresma).

OBJETIVOS

- Celebrar, a través de la reflexión y el juego, el vía crucis (el camino de la cruz).
- Tomar conciencia de las diferentes cruces de nuestro mundo.
- Comprometerse y pasar a la acción. Convertirse en «tenazas de Dios» para tantos compañeros y hermanos nuestros «enclavados» en situaciones de dolor, fracaso, menosprecio y abandono.

DURACIÓN

- 60 minutos aproximadamente.

MATERIALES

- Cruz de clavos (DOC 1).
- Vía crucis (DOC 2).
- Dos pañuelos (para vendar los ojos).
- Folios.
- Cartulina (para hacer los corazones).
- Tijeras.
- Bolígrafos.
- Al menos dos evangelios.
- Pequeñas cruces de madera (una para cada participante).

PARTICIPANTES

- No hay un número fijo. No obstante se recomienda que el grupo oscile entre 10 y 20 participantes.

DESARROLLO

Preparativos

El animador deberá tener preparada para la sesión la *cruz de clavos* (DOC 1). Bien dibujada en la pizarra con los 14 clavos, que representan cada una de las estaciones, bien en poliespán utilizando como clavos diferentes chinchetas de colores, o bien dibujada y recortada en una cartulina con sus respectivos clavos.

• *Disposición del lugar*. A ser posible, un lugar amplio, con las sillas haciendo un círculo para poderse sentar y a su vez con espacio para hacer las pruebas.

• *Acción*. El grupo se dividirá en dos equipos. El juego transcurrirá de clavo en clavo, de estación en estación. Cada una de ellas tiene tres partes: texto evangélico (lector 1), reflexión (lector 2) y prueba (animador). Ver *vía crucis* (DOC 2).

En cada estación se irá eliminando (borrando o sacando) un clavo, que pasará a ser propiedad del equipo ganador de la prueba. Al finalizar el juego, ganará (simbólicamente) el equipo que más clavos haya sacado de la cruz.

Aspectos que hay que tener en cuenta

— El juego tiene un carácter celebrativo y lúdico. Será el animador el que deba combinar armónicamente estos dos aspectos, de manera que se consigan los objetivos propuestos.

— El juego, a pesar de que contenga pruebas, no quiere ser competitivo. En este sentido hay varias pruebas en las que el animador inclinará la balanza para uno u otro equipo. Deberá tener en cuenta este hecho para que los dos equipos vayan obteniendo una suma parecida de clavos, de manera que ninguno de los dos «abandone» el juego y por tanto también el carácter celebrativo del mismo.

— El vía crucis, en cuanto a los textos evangélicos, está extraído de uno que estrenó Juan Pablo II el Viernes Santo de 1991. A continuación cito las diferentes estaciones, por si se quiere trabajar más a fondo alguno de los textos:

1ª Estación: Jesús, en el huerto de los olivos (Mc 14,32-36).
2ª Estación: Jesús, traicionado por Judas y arrestado (Mc 14,43.45-46).
3ª Estación: Jesús es condenado por el Sanedrín (Mc 14,55.60-61.62.64).
4ª Estación: Jesús es negado por Pedro (Mc 14,72).
5ª Estación: Jesús es juzgado por Pilato (Mc 15,14-15).
6ª Estación: Jesús es flagelado y coronado de espinas (Mc 15,17-19).
7ª Estación: Jesús carga con la cruz (Mc 15,20).

8ª Estación: Jesús es ayudado por el Cireneo a llevar la cruz (Mc 15,21).
9ª Estación: Jesús encuentra a las mujeres de Jerusalén (Lc 23,27-28).
10ª Estación: Jesús es crucificado (Mc 15,24).
11ª Estación: Jesús promete su Reino al buen ladrón (Lc 23,39-40.42).
12ª Estación: Jesús crucificado, la madre y el discípulo (Jn 19,26-27).
13ª Estación: Jesús muere en la cruz (Mc 15,34.36-37).
14ª Estación: Jesús es depositado en el sepulcro (Mc 15,46).

— Se pueden introducir entre las estaciones alguna canción, algún texto, alguna imagen. Será el animador quien, viendo el desarrollo del juego y el tiempo disponible, pueda hacer uso de algún otro material.

* Como premio, tanto al equipo ganador como al resto de participantes, se les hará entrega de una pequeña cruz de madera, que puedan utilizar bien como colgante o bien colocarla en algún lugar especial de sus habitaciones. Lo importante es que les recuerde el juego y la tarea que debe desempeñar cada uno: desterrar de una vez por todas el martillo y convertirse en «tenazas de Dios» para tantas personas con las que conviven diariamente.

Cruz de clavos

Vía Crucis

0. Introducción

El siguiente texto lo leerá el animador del juego a modo de pregón e inicio del Vía Crucis.

Vamos a recorrer con Jesús y con tantos hermanos nuestros, el camino de la cruz. En este camino nos encontraremos con muchos «crucificados», cuyos cuerpos están bien sujetos por numerosos clavos: clavos llenos de rencor, de abandono, de poca fe, de cobardía... En cada uno de nosotros está la decisión de ser martillos, metiendo más para dentro esos clavos y haciendo la vida de nuestros hermanos poco menos que insoportable o, por el contrario, podemos convertirnos en tenazas y aliviar un poco el sufrimiento de tantas personas que necesitan de nuestra ayuda.

A través de diversas pruebas vamos a tener la posibilidad de ir sacando esos clavos de la cruz de Cristo. Pasaremos a ser «Tenazas de Dios» para con Jesús y para tantas personas agujereadas por un mundo que prescinde de los más débiles...

Amigos, ¿estáis preparados?... Pues afrontemos con valentía el camino de la Cruz.

1. Los clavos del abandono

LECTOR 1: Jesús, llevándose a Pedro, a Santiago y a Juan, fue a un huerto llamado Getsemaní. Al llegar les dijo: «Me muero de tristeza, quedaos aquí velando conmigo». Y se alejó unos metros para hablar con su Padre... Cuando regresó les encontró dormidos como «troncos».

LECTOR 2: También nosotros, muy a menudo, nos quedamos dormidos y dejamos «tirado» al hermano que necesita de nuestra ayuda, al hermano que está pasando por una temporada «chunga», y que necesita en ese momento que alguien le escuche y le tienda una mano. No nos queremos complicar la vida. «Que se las arregle él solo», solemos pensar.

PRUEBA: A un jugador de cada equipo se le vendarán los ojos con un pañuelo. El resto de participantes se colocará en fila de frente al jugador del otro equipo.

En silencio irán pasando uno tras otro y le irán dando la mano, para que sienta el calor y la cercanía. El joven, que no puede ver, deberá averiguar quién le tiende la mano en cada momento. Ganará el equipo cuyo jugador acierte correctamente más nombres.

2. Los clavos de la infidelidad

LECTOR 1: Judas, apóstol y amigo de Jesús, traiciona y entrega a su Maestro, fulminando de un zarpazo toda la confianza que Jesús había depositado en él.

LECTOR 2: Cómo nos cuesta mantenernos fieles, ¿verdad? Fieles a un proyecto, fieles a un ideal, fieles a un amigo... La avaricia, el orgullo, los intereses nos cambian a menudo nuestra personalidad, nuestra forma de ser, y nos convierten en simples veletas, que van de un lado a otro, allá donde más fuerte sopla el viento.

PRUEBA: Durante tres minutos cada equipo deberá escribir una carta o un manifiesto de fidelidad (puede ir dirigida al chico/a de sus amores, a una idea, a un equipo de fútbol...). Posteriormente uno de cada equipo la leerá. El animador será quien juzgue el contenido de la misma y el que decrete qué equipo es el ganador de esta prueba (valorará el contenido, la originalidad y sobre todo, el concepto de fidelidad que contiene el texto).

3. Los clavos de los insultos

LECTOR 1: A pesar de que no encontraban motivos coherentes para condenar a Jesús, al final los sumos sacerdotes y el Sanedrín lo declaran reo de muerte.

LECTOR 2: Cuántas veces condenamos a nuestros hermanos a llevar una vida más difícil; les condenamos con nuestras críticas negativas, nuestros insultos hirientes, nuestras miradas despectivas... Y lo peor de todo es que, en la mayoría de los casos, les condenamos por «el terrible delito» de ser diferentes a nosotros.

PRUEBA: Se entregará a cada joven una cuartilla. Deberá escribir cada uno dos insultos que suela utilizar para hablar mal de otro. Posteriormente arrugarán sus papeles y formarán una pequeña pelota. El animador colocará una papelera a una distancia prudencial, para que cada jugador lance su papel. Ganará el equipo que más papeles «enceste».

4. Los clavos de la cobardía

LECTOR 1: Y por segunda vez cantó el gallo. Pedro se acordó de las palabras que le había dicho Jesús: «Antes de que cante el gallo dos veces, me habrás negado tres». Y rompió a llorar.

LECTOR 2: «Pero cómo voy a ir con este, qué dirían mis colegas si me ven»; «Me apetece ir, diré a mi madre que si me llaman, les diga que estoy en la cama con fiebre; no es plan de que se enteren que voy a una convivencia»... ¿Os suena a algo estas expresiones? También nosotros negamos a Jesús y a los hermanos por miedo, por cobardía, por el qué dirán, por no quedar mal delante de «la peña»...

PRUEBA: En dos minutos cada equipo deberá pensar y elaborar un lema que tenga relación con la reflexión formulada, que haga referencia a la coherencia, a la valentía, a la personalidad. El animador valorará la originalidad y, sobre todo, cómo el equipo ha plasmado en el lema, la idea de la autenticidad.

5. Los clavos de la falsa apariencia

LECTOR 1: El pueblo gritaba cada vez más fuerte: «¡Crucifícalo!» y Pilato, queriendo dar gusto a la gente, les soltó a Barrabás; y a Jesús, después de azotarlo, lo entregó para que lo crucificaran.

LECTOR 2: A veces somos como Pilato, por dar gusto a la gente, por «agradar al personal», por mantener nuestra buena «fama y reputación» actuamos cruelmente con muchos de nuestros hermanos. No nos importa que sean inocentes, que no hayan hecho nada; sólo nos interesa guardar las apariencias delante de los otros.

PRUEBA: Cada equipo deberá escenificar durante dos minutos una escena en la que reflejen una situación de la vida cotidiana, en la que el protagonista o los protagonistas se laven las manos ante una determinada injusticia (a pesar de que él o ellos no sean los culpables). Ganará el equipo que mejor puesta en escena haga.

6. Los clavos de las burlas y el desprecio

LECTOR 1: Los soldados le pusieron una corona de espinas que habían trenzado, y comenzaron a hacerle el saludo: «¡Salve, Rey de los judíos!». Le golpearon la cabeza con una caña y le escupieron.

LECTOR 2: Falsas genuflexiones, golpetazos en la cabeza, salivazos en el rostro... ¡Cuánto tuvo que aguantar Jesús! Pues cada vez que nos reímos (aunque sea por lo bajines) cuando un compañero suspende, o cada vez que nos alegramos de los fracasos de «ese» que nos cae «como una patada en el culo», o cada vez que nos aprovechamos de los más débiles para «sacar tajada» o simplemente para divertirnos y pasar el rato, estamos poniendo más espinas sobre la cabeza sangrante de Jesús.

PRUEBA: Imaginaos que estáis cada uno de vosotros en el Calvario, al lado de Jesús, justamente cuando le están golpeando y mofándose de Él. Qué haríais, qué diríais a toda esa gente, qué argumentos esgrimiríais para que cesaran en sus burlas. Habladlo por equipos y, posteriormente, uno de cada equipo, durante dos minutos, deberá expresar oralmente lo que diríais a favor de Jesús. El animador, una vez concluida la prueba, comunicará el ganador y les hará ver cómo esa situación de defensa valiente de Jesús, la deben repetir con cuantos hermanos y compañeros que sufren diariamente las mismas burlas.

7. Los clavos de la insolidaridad

LECTOR 1: Cuando ya se habían cansado de burlarse de Jesús, le quitaron la túnica y le pusieron su ropa. Seguidamente Jesús cargó con la cruz camino del Calvario.

LECTOR 2: Una cruz pesada la que tuvo que soportar el Señor, la misma cruz que muchos hermanos nuestros tienen que cargar diariamente: la cruz del desempleo, la cruz de las escasas o nulas oportunidades, la cruz que supone la muerte de un ser querido... ¿Arrimamos el hombro cada vez que vemos a un hermano nuestro soportando una pesada cruz o somos insolidarios y dejamos que cada uno se las arregle como pueda?

PRUEBA: Se reunirán por equipos; cada integrante deberá pensar en una cruz, bien que él tenga que cargar diariamente o bien que la vea muy a menudo sobre los hombros de un hermano de su entorno. Posteriormente uno de cada equipo hará una carrera de caballos cargando a cada joven de su grupo. Se marcará un punto de salida y un punto de meta. Deberá desplazar a todo el equipo de un punto a otro. Y cada vez que lleve a un compañero sobre sus hombros, éste tendrá que decir en voz alta la cruz que ha elegido. Ganará el que consiga llevar antes que el contrincante, a todos los miembros de su equipo, al punto señalizado como meta.

8. Los clavos del «cumplimiento»

LECTOR 1: Y a uno que regresaba a su hogar, después de hacer las labores del campo, le agarraron y, sin permitirle decir palabra, le forzaron a llevar la cruz.

LECTOR 2: Cuántas cosas a lo largo de un día hacemos porque no nos queda otra salida, o para que no se pongan «de uñas» nuestros padres o profesores, o para «cumplir el expediente», o para obtener un beneficio. Estudiar para que me regalen la moto al finalizar el curso, poner la mesa o hacer la cama para alargar el horario de llegada los fines de semana, «aguantar» al pesado de mi hermano para poder irme de acampada con los amigos, y así un largo etcétera. Sí, cumplimos con lo nuestro pero.... ¿es esta una actitud que nos hace más y mejores personas?

PRUEBA: Cada equipo deberá elaborar en un tiempo no superior a 4 minutos un acróstico con la palabra «cumpli-miento». El animador valorará la originalidad y, sobre todo, que la poesía tenga relación con la reflexión hecha.

9. Los clavos de los falsos lamentos

LECTOR 1: Camino del Calvario seguía a Jesús una gran muchedumbre. Muchas mujeres se daban golpes y lloraban «a moco tendido». Jesús sorprendió una vez más a propios y extraños cuando, dándose la vuelta, les dijo: «No lloréis por mí, llorad por vosotros y por vuestros hijos».

LECTOR 2: Seguramente las mujeres que lloraban sentían cerca el final de este buen hombre. Jesús no las increpa por su actitud, más bien las quiere hacer ver que son necesarias otro tipo de lágrimas. Y es que el llanto del cristiano debe ser el arrepentimiento y la penitencia, la conversión. Nosotros nos quejamos demasiado y «echamos la lagrimita» cuando nos falta algo de lo mucho que tenemos.

PRUEBA: Escribir en un minuto oportunidades que vosotros creáis tener, mientras que muchos otros jóvenes de nuestro mundo carecen de ellas. Ganará el equipo que mayor número de oportunidades escriba.

10. Los clavos del pesimismo

LECTOR 1: Al llegar al lugar indicado, crucificaron a Jesús y se repartieron sus ropas, echándolas a suertes.

LECTOR 2: Jesús siente en sus propios brazos y pies los clavos del dolor. Le duelen pero no tanto como los clavos del pesimismo y de la tristeza de los suyos. También nosotros, en ocasiones, nos damos por vencidos, pues no entendemos cómo la cruz puede ser signo de victoria y de triunfo. A veces es difícil entender la locura de la cruz, y sin embargo la salvación de los cristianos pasa por las pequeñas cruces de cada día.

PRUEBA: Cada uno de nosotros debemos portar nuestras particulares cruces (cada uno sabe de las suyas). Junto a Jesús, debemos saber que hay otras personas que también llevaron o siguen llevando su cruz a cuestas, con coraje y entereza... Ir citando cada equipo una persona (que podamos conocer la mayoría) que llevó o sigue llevando su cruz todos los días de su vida (santos, santas, fundadores, personas de nuestro entorno...). Explicar brevemente un poco de su vida. Iréis citando intercaladamente una cada equipo. Perderá el equipo que antes agote los nombres.

11. Los clavos del rencor

LECTOR 1: Uno de los malhechores crucificados lo insultaba, mas el otro lo increpaba: «¿Ni siquiera temes tú a Dios?» y decía: «Jesús, acuérdate de mí cuando llegues a tu Reino».

LECTOR 2: Dos posturas totalmente contradictorias. El que se arrepiente y pide perdón, y el que sigue «en sus trece»... Cuánto nos cuesta perdonar, dar marcha atrás, reconocer que nos hemos equivocado... La mayoría de las veces mantenemos la máxima de «perdono, pero no olvido», con lo que nos quedamos con el rencor inyectado en nuestro corazón.

PRUEBA: Hay cosas que la sociedad no está dispuesta a perdonar. Un ejemplo lo tenemos en la famosa deuda externa. Jesús, sin embargo, perdona hasta las últimas consecuencias; aparecen muchos ejemplos en su vida. En tres minutos, buscad parábolas, pasajes evangélicos, milagros... en los que Jesús perdona a sus hijos. Ganará el equipo que más ejemplos encuentre.

12. Los clavos del desamor

LECTOR 1: Jesús, al ver a su madre y al discípulo que tanto quería, dijo a su madre: «Mujer, ahí tienes a tu hijo». Luego dijo al discípulo: «Ahí tienes a tu madre». Y desde ese día el discípulo la recibió en su casa.

LECTOR 2: Jesús, antes de morir, nos demostró la cantidad de amor que recorría por todas sus venas, ofreciéndonos a su madre, para que se convirtiera en nuestra madre y, por tanto, nosotros en sus hijos más queridos. De hecho desde ese día la Virgen María sufre y se alegra por cada uno de nosotros... Ella nos quiere con locura, mas nosotros, ¿correspondemos a ese amor como buenos hijos?

PRUEBA: Entre todo el equipo tendréis que cantar una canción, recitar un poema o escenificar una situación en la que María-Madre sea la protagonista. Ganará el que mejor plasme esa unión entre una Madre y sus Hijos.

13. Los clavos de la incredulidad

LECTOR 1: Llegó un momento en que Jesús clamó con voz potente: «Dios mío, Dios mío, ¿por qué me has abandonado?», y dando un fuerte grito expiró.

LECTOR 2: Jesús muere, al igual que muchas personas que van dejándonos poco a poco... ¿pensamos que un día nos juntaremos con ellas o, aunque no lo digamos, dudamos y mucho de la resurrección de la que nos habla Jesús? El Señor nos dice que el que crea en Él, nunca morirá... tal vez tendríamos que revisar más a menudo la fe y la confianza que tenemos depositada en Jesús de Nazaret. Pidamos al Señor insistentemente que nos aumente la fe.

PRUEBA: A un jugador de cada equipo se le vendará los ojos. Se hará un pequeño circuito con algún obstáculo (sillas, mesas...). Será una prueba cronometrada, por lo que saldrá primero uno y posteriormente el otro. El equipo del joven que está haciendo el recorrido deberá guiarle por la habitación, únicamente utilizando palabras (derecha, delante, izquierda...). De esta manera los que tienen vendados los ojos depositarán toda su confianza en los compañeros del equipo. Ganará el que consiga hacer el circuito en el menor tiempo posible.

14. Los clavos de las prisas

LECTOR 1: José de Arimatea, un amigo de Jesús, compró una sábana y, bajando el cadáver del Señor de la cruz, lo envolvió y lo puso en un sepulcro, que estaba excavado en una roca.

LECTOR 2: Ahora todo se hace silencio, ya no más azotes, más burlas, más juicios, más clavos... Todo ha concluido... ¿o no? La verdad es que todavía queda lo mejor, lo que da sentido a todo lo que hemos vivido hasta ahora... No obstante, a veces estamos tan ocupados «con nuestras cosas» que no tenemos ni un minuto para escuchar y disfrutar de la presencia del Señor...

PRUEBA: Se hará un minuto de silencio, durante el cual se intentará recordar las puntas que hemos desclavado hasta ahora. Posteriormente cada equipo, en una cuartilla de papel, intentará escribir el nombre de todos los clavos. Ganará el equipo que más clavos recuerde.

15. Los corazones resucitados

LECTOR 1: Y Jesús, contra todo pronóstico humano, resucita. Lo que él tantas veces había anunciado se cumple... Y además nos recuerda que no tengamos miedo, que Él no nos dejará «tirados». Nos dice a cada uno de nosotros: «Yo estaré con vosotros todos los días hasta el fin del mundo». ¡Es hermoso verdad! Si viviéramos nuestra vida con esa confianza que produce tener a Jesús de nuestra parte ¡cuántas cosas cambiarían!

PRUEBA: La última prueba consistirá en que cada uno dibuje, en un trozo de cartulina, un corazón, poniendo en su interior su nombre. Finalmente colocaremos los corazones en la cruz, sustituyendo de esta manera a los clavos.

Testigos de la resurrección (Vía Lucis lúdico)

11

«Y se quedó entre nosotros»

DESTINATARIOS

- *Personas:* Adolescentes y jóvenes.
- *Lugares:* Colegios y parroquias.
- *Acción:* Clases de Religión, curso catequético, convivencias... (diseñado especialmente para realizarlo en el tiempo litúrgico de la Pascua).

OBJETIVOS

- Celebrar, a través del juego y de la reflexión extraída de los textos bíblicos, el vía lucis (camino de la luz).
- Comprometerse personalmente y en grupo a ser transmisores de Vida y, por tanto, testigos y pregoneros alegres y activos de la resurrección del Señor.

DURACIÓN

- 90 minutos aproximadamente. Si el tiempo disponible es menor, el juego se presta a realizarlo en diversos momentos.

MATERIALES

- Panel de resurrección (DOC 1).
- Guía del animador (DOC 2).
- Cartulinas (50 cm x 65 cm). Una para cada participante.
- Folios (en blanco y de colores).
- Bolígrafos y lápices de colores.
- Pegamentos y tijeras.
- Casete o CD de música religiosa o instrumental.

PARTICIPANTES

- No existe un número limitado.

DESARROLLO

Preparativos

El animador dibujará el panel de resurrección (DOC 1) en una pizarra o en una superficie amplia, de manera que los jóvenes puedan hacerse una idea de cómo dividir su propio panel (cartulina).

• *Disposición del lugar.* Un lugar amplio que disponga de sillas y de mesas. Los participantes se colocarán en forma de círculo.

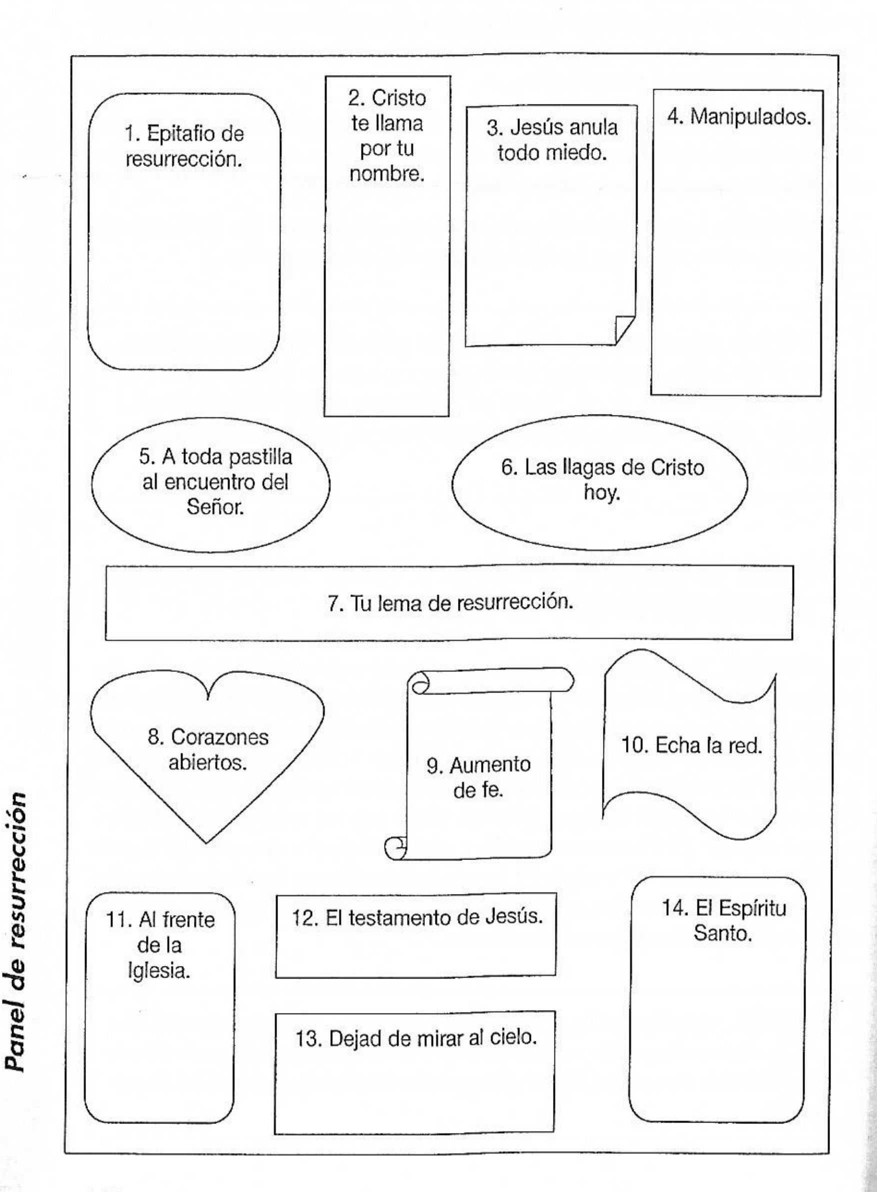
• *Acción.* Se iniciará el juego entregando a cada muchacho su cartulina, recordándoles que se trata de un juego individual, por lo que cada uno deberá centrarse en su trabajo. Por turno, repartiéndose los papeles, irán leyendo los textos de cada una de las estaciones, finalizando cada estación con la consiguiente prueba (ver guía del animador, DOC 2).

Durante la prueba se puede poner una música de fondo que invite al trabajo y a la reflexión.

Cuando ya todos hayan concluido la prueba, el animador, viendo el interés suscitado y el tiempo disponible, podrá animar a los jóvenes a poner en común sus trabajos. Antes de pasar a la siguiente estación, cada participante pegará su trabajo en su panel de resurrección.

Como colofón, los paneles de resurrección se pueden utilizar para decorar la clase o el lugar de reuniones, a modo de exposición durante el tiempo que dure la Pascua.

Panel de resurrección



Guía del animador

Primera estación: ¡Cristo vive! ¡Ha resucitado! (Mt 28,1-7)

NARRADOR: Pasado el sábado, al alborear el primer día de la semana, María Magdalena y la otra María fueron a ver el sepulcro. De pronto hubo un gran temblor. El ángel del Señor bajó del cielo, se acercó, rodó la piedra del sepulcro y se sentó en ella. Su aspecto era como el del relámpago y su vestido blanco como la nieve. Al verlo, los guardias se pusieron a temblar y se quedaron como muertos. Pero el ángel, se dirigió a las mujeres y les dijo:

ÁNGEL: Vosotras no temáis; sé que buscáis a Jesús, el crucificado. No está aquí, ha resucitado como dijo. Venid a ver el sitio donde yacía. Id en seguida a decir a sus discípulos: Ha resucitado de entre los muertos y va delante de vosotros a Galilea; allí lo veréis. Eso es todo.

PRUEBA: «Epitafio de resurrección». Cada participante deberá hacer un epitafio. Su contenido no excederá de las tres líneas y no se centrará en la muerte o en la pena, sino todo lo contrario, en la vida, en la resurrección.

Segunda estación: El encuentro con María Magdalena (Jn 20,10-18)

NARRADOR: Los discípulos regresaron a casa. María, en cambio, se quedó allí, junto al sepulcro, llorando. Sin dejar de llorar, volvió a asomarse al sepulcro. Entonces vio dos ángeles, vestidos de blanco, sentados en el lugar donde había estado el cuerpo de Jesús, uno a la cabecera y otro a los pies. Los ángeles le preguntaron:

ÁNGEL: Mujer, ¿por qué lloras?

NARRADOR: Ella contestó...

MARÍA: Porque se han llevado a mi Señor y no sé dónde lo han puesto.

NARRADOR: Dicho esto, se volvió hacia atrás y entonces vio a Jesús, que estaba allí, pero no lo reconoció. Jesús le preguntó...

JESÚS: Mujer, ¿por qué lloras? ¿A quién estás buscando?

NARRADOR: Ella, creyendo que era el jardinero, le contestó...

MARÍA: Señor, si te lo has llevado tú, dime dónde lo has puesto y yo misma iré a recogerlo.

NARRADOR: Entonces Jesús la llamó por su nombre...

JESÚS: ¡María!

NARRADOR: Ella se acercó a él y exclamó en arameo...

MARÍA: ¡Rabboni! (que quiere decir Maestro).

NARRADOR: Jesús le dijo...

JESÚS: No me retengas más, porque todavía no he subido a mi Padre; anda, vete y diles a mis hermanos que voy a mi Padre, que es vuestro Padre; a mi Dios, que es vuestro Dios.

NARRADOR: María Magdalena se fue corriendo a donde estaban los discípulos y les anunció...

MARÍA: He visto al Señor.

NARRADOR: Y les contó lo que Jesús le había dicho.

PRUEBA: «Cristo te llama por tu nombre». Deberá elaborar cada participante un acróstico con las letras de su nombre. Un acróstico que incida en palabras de ánimo, de consuelo, de vida.

Tercera estación: Jesús se aparece a las mujeres (Mt, 28,8-10)

NARRADOR: Ellas salieron a toda prisa del sepulcro y, con temor pero con mucha alegría, corrieron a llevar la noticia a los discípulos. Jesús salió a su encuentro y las saludó. Ellas se acercaron, se echaron a sus pies y lo adoraron. Entonces Jesús les dijo...

JESÚS: No temáis, id a decir a mis hermanos que vayan a Galilea, allí me verán.

PRUEBA: «Jesús anula todo miedo». Deberán escribir un mensaje de ánimo dirigido a alguna persona que conozcan y que esté pasando por alguna dificultad.

Cuarta estación: Los soldados custodian el sepulcro de Cristo (Mt 28,11-15)

NARRADOR: Mientras las mujeres iban de camino, algunos de la guardia fueron a la ciudad y comunicaron a los jefes de los sacerdotes todo lo ocurrido. Éstos se reunieron con los ancianos y acordaron en consejo dar una buena suma de dinero a los soldados, advirtiéndoles...

JEFE DE LOS SACERDOTES: Decid que sus discípulos fueron de noche y robaron su cuerpo mientras dormíais. Y si el asunto llega a oídos del gobernador, nosotros lo convenceremos y responderemos por vosotros.

NARRADOR: Los soldados tomaron el dinero e hicieron lo que les habían dicho, y esta es la versión que ha ocurrido entre los judíos hasta hoy.

PRUEBA: «Manipulados». Al igual que los soldados, en ocasiones nos dejamos manipular. Seguro que tienes alguna experiencia: *voy al botellón porque si no qué dirán de mí, insulto al compañero porque todos lo hacen...* Escribe alguna de ellas para que la tengas presente y poder combatirla con la ayuda de Jesús

Quinta estación: Pedro y Juan contemplan el sepulcro vacío (Jn 20,3-10)

NARRADOR: Pedro y el otro discípulo se fueron rápidamente al sepulcro. Salieron corriendo los dos juntos, pero el otro discípulo adelantó a Pedro y llegó antes que él. Al asomarse al interior vio que las vendas de lino estaban allí; pero no entró. Siguiéndole los pasos llegó Simón Pedro que entró en el sepulcro, y comprobó que las vendas de lino estaban allí. Estaba también el paño que habían colocado sobre la cabeza de Jesús, pero no estaba con las vendas, sino doblado y colocado aparte. Entonces entró también el otro discípulo, el que había llegado primero al sepulcro. Vio y creyó. (Y es que hasta entonces, los discípulos no habían entendido la Escritura, según la cual Jesús tenía que resucitar de entre los muertos.) Los discípulos regresaron a casa.

PRUEBA: «A toda pastilla al encuentro del Señor». Cada participante elaborará un anuncio publicitario (un dibujo y un mensaje) en el que se oferte «un vehículo» con el que llegar al encuentro del Señor sea cuestión de segundos.

Sexta estación: Jesús en el cenáculo muestra sus llagas a los apóstoles (Lc 24,36-43)

NARRADOR: Estaban hablando de ello, cuando el mismo Jesús se presentó en medio y les dijo...

JESÚS: La paz esté con vosotros.

NARRADOR: Aterrados y llenos de miedo, creían ver un fantasma. Pero él les dijo...

JESÚS: ¿De qué os asustáis? ¿Por qué surgen dudas en vuestro interior? Ved mis manos y mis pies; soy yo en persona. Tocadme y convenceos de que un fantasma no tiene carne ni huesos, como veis que yo tengo.

NARRADOR: Y dicho esto, les mostró las manos y los pies. Pero como aún se resistían a creer por la alegría y el asombro, les dijo...

JESÚS: ¿Tenéis algo de comer?

NARRADOR: Ellos le dieron un trozo de pescado asado. Él lo tomó y lo comió delante de ellos.

PRUEBA: «Las llagas de Cristo hoy». Cada uno dibujará la silueta de su mano; silueta que irá pasando por cada uno de los participantes que deberán ir escribiendo personas o grupos en los que Jesús sigue hoy mostrando sus llagas: parados, emigrantes, enfermos, mendigos...

Séptima estación: En el camino de Emaús (Lc 24,13-35)

LECTOR 1: Aquel mismo día iban dos de ellos a un pueblo llamado Emaús, que distaba unos once kilómetros de Jerusalén, y conversaban entre sí sobre todo lo que había pasado. Y sucedió que, mientras ellos conversaban y discutían, el mismo Jesús se acercó y siguió con ellos; pero sus ojos estaban retenidos para que no le conocieran. Él les dijo...

JESÚS: ¿Qué conversación es la que lleváis por el camino?

NARRADOR: Ellos se pararon con aire entristecido. Uno de ellos llamado Cleofás le respondió...

CLEOFÁS: ¿Eres tú el único residente en Jerusalén que no sabe las cosas que estos días han pasado en ella?

NARRADOR: Él les dijo...

JESÚS: ¿Qué cosas?

NARRADOR: Ellos le dijeron...

EL OTRO DISCÍPULO: Lo de Jesús el Nazareno, que fue un profeta poderoso en obras y palabras delante de Dios y de todo el pueblo; cómo nuestros sumos sacerdotes y magistrados le condenaron a muerte y le crucificaron. Nosotros esperábamos que sería él el que iba a librar a Israel; pero, con todas estas cosas, llevamos ya tres días desde que esto pasó. El caso es que algunas mujeres de las nuestras nos han sobresaltado, porque fueron de madrugada al sepulcro, y, al no hallar su cuerpo, vinieron diciendo que hasta habían visto una aparición de ángeles, que decían que él vivía. Fueron también algunos de los nuestros al sepulcro y lo hallaron tal como las mujeres habían dicho, pero a él no le vieron.

NARRADOR: Él les dijo:

JESÚS: ¡Oh insensatos y tardos de corazón para creer todo lo que dijeron los profetas! ¿No era necesario que el Cristo padeciera eso y entrara así en su gloria?

NARRADOR: Y, empezando por Moisés y continuando por todos los profetas, les explicó lo que había sobre él en todas las Escrituras. Al acercarse al pueblo a donde iban, él hizo ademán de seguir adelante. Pero ellos le forzaron diciéndole...

CLEOFÁS: Quédate con nosotros, porque atardece y el día ya ha declinado.

NARRADOR: Y entró a quedarse con ellos. Y sucedió que, cuando se puso a la mesa con ellos, tomó el pan, pronunció la bendición, lo partió y se lo iba dando. Entonces se les abrieron los ojos y le reconocieron, pero él desapareció de su lado. Se dijeron uno a otro...

EL OTRO DISCÍPULO: ¿No estaba ardiendo nuestro corazón dentro de nosotros cuando nos hablaba en el camino y nos explicaba las Escrituras?

NARRADOR: Y, levantándose al momento, se volvieron a Jerusalén y encontraron reunidos a los Once y a los que estaban con ellos, que decían...

UN APÓSTOL: ¡Es verdad! ¡El Señor ha resucitado y se ha aparecido a Simón!

NARRADOR: Ellos, por su parte, contaron lo que había pasado en el camino y cómo le habían conocido en la fracción del pan.

PRUEBA: «Tu lema de resurrección». Jesús se hace el encontradizo con los discípulos de Emaús y también hoy contigo. Escribe un lema que recoja para ti el sentido de la resurrección de Jesús.

Octava estación: Jesús da a los apóstoles el poder de perdonar los pecados (Jn 20,19-23)

NARRADOR: Aquel mismo domingo, por la tarde, estaban reunidos los discípulos en una casa con las puertas bien cerradas, por miedo a los judíos. Jesús se presentó en medio de ellos y les dijo...

JESÚS: La paz esté con vosotros.

NARRADOR: Y les mostró las manos y el costado. Los discípulos se llenaron de alegría al ver al Señor. Jesús les dijo de nuevo...

JESÚS: La paz esté con vosotros.

NARRADOR: Y añadió...

JESÚS: Como el Padre me envió a mí, así os envío yo a vosotros.

NARRADOR: Sopló sobre ellos y les dijo...

JESÚS: Recibid el Espíritu Santo. A quienes les perdonéis los pecados, Dios se los perdonará; y a quienes se los retengáis, Dios se los retendrá.

> PRUEBA: «Corazones abiertos». Cada joven dibujará la silueta de un corazón con las puertas bien abiertas. En medio de él escribirá un lema que invite a entrar en él.

Novena estación: Jesús fortalece la fe de Tomás (Jn 20,26-29)

NARRADOR: Ocho días después, se hallaban de nuevo reunidos en casa todos los discípulos de Jesús. Estaba también Tomás. Aunque las puertas estaban cerradas, Jesús se presentó en medio de ellos y les dijo...

JESÚS: La paz esté con vosotros.

NARRADOR: Después dijo a Tomás...

JESÚS: Acerca tu dedo y comprueba mis manos; acerca tu mano y métela en mi costado. Y no seas incrédulo, sino creyente.

NARRADOR: Tomás contestó...

TOMÁS: ¡Señor mío y Dios mío!

NARRADOR: Jesús le dijo...

JESÚS: ¿Crees porque me has visto? Dichosos los que creen sin haber visto.

> PRUEBA: «Aumento de fe». ¿Qué es para ti la fe? Expresa por escrito tu propia definición (que no exceda de tres líneas).

Décima estación: Jesús resucitado en el lago de Galilea (Jn 21,1-6a)

NARRADOR: Poco después, Jesús se apareció otra vez a sus discípulos junto al lago de Tiberiades. Estaban juntos Simón Pedro, Tomás «El mellizo», Natanael el de Caná de Galilea, los hijos de Zebedeo y otros dos discípulos. En esto dijo Pedro...

PEDRO: Voy a pescar.

NARRADOR: Los otros dijeron...

DISCÍPULO: Vamos contigo.

NARRADOR: Salieron juntos y subieron a una barca; pero aquella noche no lograron pescar nada. Al clarear el día, se presentó Jesús en la orilla del lago, pero los discípulos no lo reconocieron. Jesús les dijo...

JESÚS: Muchachos, ¿habéis pescado algo?

NARRADOR: Ellos contestaron que no y Él les dijo...

JESÚS: Echad la red al lado derecho de la barca y pescaréis.

> PRUEBA: «Echa la red». Contempla por unos segundos a tus compañeros de juego. Escoge a uno de ellos que tú creas que necesite «un pequeño empujón» en algún aspecto de su vida: en los estudios, con los amigos... Escríbele un mensaje (sin poner el nombre) cuyo inicio y final puede ser parecido a este: *«Echa la red amigo... Jesús está contigo».*

Undécima estación: Jesús confirma a Pedro en el amor (Jn 21,15-19)

NARRADOR: Después de comer, Jesús preguntó a Pedro...

JESÚS: Simón, hijo de Juan, ¿me amas más que a estos?

NARRADOR: Pedro le contestó...

PEDRO: Sí, Señor, tú sabes que te amo.

NARRADOR: Entonces Jesús le dijo...

JESÚS: Apacienta mis corderos.

NARRADOR: Jesús volvió a preguntarle...

JESÚS: Simón, hijo de Juan, ¿me amas?

NARRADOR: Pedro respondió...

PEDRO: Sí, Señor, tú sabes que te amo.

NARRADOR: Jesús le dijo...

JESÚS: Cuida de mis ovejas.

NARRADOR: Por tercera vez insistió Jesús...

JESÚS: Simón, hijo de Juan, ¿me amas?

NARRADOR: Pedro se entristeció, porque Jesús le había preguntado por tercera vez si lo amaba, y le respondió...

PEDRO: Señor, tú lo sabes todo. Tú sabes que te amo.

NARRADOR: Entonces Jesús le dijo...

JESÚS: Apacienta mis ovejas. Te aseguro que cuando eras más joven, tú mismo te ceñías el vestido e ibas a donde querías, mas cuando seas viejo, extenderás los brazos y será otro quien te ceñirá y te conducirá a donde no quieras ir.

NARRADOR: Jesús dijo esto para indicar la clase de muerte con la que Pedro daría gloria a Dios. Después añadió...

JESÚS: Sígueme.

PRUEBA: «Al frente de la Iglesia». Cada uno se imaginará que Jesús, al igual que a Pedro, le pone al frente de la Iglesia. Escribe qué es lo primero que harías.

Duodécima estación: La despedida. Jesús encarga su misión a los apóstoles (Mt 28,16-20)

NARRADOR: Los once discípulos fueron a Galilea, al monte donde Jesús les había citado. Al verlo, lo adoraron; ellos que habían dudado. Jesús se acercó y se dirigió a ellos con estas palabras:

JESÚS: Dios me ha dado autoridad plena sobre cielo y tierra. Poneos, pues, en camino, haced discípulos a todos los pueblos y bautizadlos para consagrarlos al

Padre, al Hijo y al Espíritu Santo, enseñándoles a poner por obra todo lo que os he mandado. Y sabed que yo estoy con vosotros todos los días hasta el final de este mundo.

PRUEBA: «El testamento de Jesús». «Id al mundo entero y...» Escribe en no más de cuatro líneas el testamento que hoy y a tu clase o a tu grupo encomendaría Jesús.

Decimotercera estación: Jesús asciende al cielo (Hch 1,9-11)

NARRADOR: Después de decir esto, lo vieron elevarse, hasta que una nube lo ocultó de su vista. Mientras estaban mirando atentamente al cielo viendo cómo se marchaba, se acercaron dos hombres con vestidos blancos y les dijeron...

UNO DE LOS HOMBRES: Galileos, ¿por qué seguís mirando al cielo? Este Jesús que acaba de subir de vuestro lado al cielo vendrá como lo habéis visto marcharse.

PRUEBA: «Dejad de mirar al cielo». Escribe una buena acción que te gustaría llevar a cabo «ya», nada más salir por esa puerta.

Decimocuarta estación: La venida del Espíritu Santo en Pentecostés (Hch 2,1-4)

NARRADOR: Al llegar el día de Pentecostés, estaban todos juntos en el mismo lugar. De repente vino del cielo un ruido, semejante a un viento impetuoso, y llenó toda la casa donde se encontraban. Entonces aparecieron lenguas como de fuego, que se repartían y se posaban sobre cada uno de ellos. Todos quedaron llenos del Espíritu Santo y comenzaron a hablar en lenguas extrañas, según el Espíritu Santo los movía a expresarse.

PRUEBA: «El Espíritu Santo». La promesa de Jesús de que no nos va a dejar «tirados». Qué compromiso podrías marcarte en tu vida para llevarlo a cabo durante este tiempo pascual. Escríbelo y llévalo a la práctica.

Parte IV

- Dominó bíblico
- Carteros del Reino
- Gran subasta de valores
- Mercaderes de perlas
- Y vosotros, ¿quién decís que soy yo?
- Gol-gol-Dios

Dominó bíblico



«El legado que nos dejó»

Destinatarios

- *Personas*: Adolescentes y jóvenes.
- *Lugares*: Colegios y parroquias.
- *Acción*: Clases de Religión y curso catequético.

Objetivos

- Tomar un primer contacto con la Biblia a través de los diferentes libros que la componen (ubicación, clasificación...).
- Ir afianzándose en el manejo de la Palabra de Dios, a través del conocimiento de las siglas (abreviaturas) que corresponden a cada uno de los libros.

Duración

- No hay un tiempo limitado. Según el número de partidas, el interés del juego y el tiempo disponible, el animador acortará o alargará el juego. Se recomienda no excederse demasiado; entre 45 y 60 minutos.

Materiales

- Fichas (DOC 1).
- Guía (DOC 2).
- Cartulinas (para hacer las fichas).

Juego de fichas:

El juego está compuesto por 48 fichas. Ver *Fichas* (DOC 1).

— 30 fichas normales.
— 13 fichas con un comodín.
— 5 fichas con dos comodines (comodín doble).

En cada una de las 30 fichas normales aparecen dos siglas, que pertenecen a dos libros de la Biblia. En las 13 fichas con un comodín aparece un libro de la Biblia y un comodín (bien AT o NT). Finalmente en las 5 fichas con comodín doble aparecen los dos comodines (AT y NT).

Participantes

- No existe un número limitado. Cada partida la disputarán seis jugadores. Pueden jugar más en una partida, aunque un excesivo número entorpecería la dinámica del juego; es preferible en estos casos que los jóvenes se agrupen en parejas.

DESARROLLO

Preparativos

El animador llevará a la sesión varios juegos de fichas dependiendo del número que se vaya a encontrar y teniendo en cuenta que en cada partida van a jugar unos seis participantes.

• *Disposición del lugar*. Los participantes irán agrupándose de seis en seis. De manera que el animador, si es posible, adecuará el lugar con sus mesas y sillas respectivas.

• *Acción:*

Inicio de la partida: los participantes irán agrupándose en grupos de seis. Las fichas se colocarán en el centro de la mesa, cara abajo. Uno de los jugadores revolverá las fichas, utilizando movimientos circulares con ambas manos. Una vez que las fichas estén revueltas, cada jugador cogerá seis dejando en el centro, siempre cara abajo, las 12 restantes.

Empezará la partida un jugador que tenga un comodín doble (si hay más de uno que posea esta ficha se echará a suertes entre ellos; si por el contrario no hay ninguno, se hará el mismo procedimiento con los participantes que tengan fichas con un único comodín).

A partir de ese momento los jugadores realizarán su jugada, siguiendo el sentido de las manecillas del reloj.

Flujo de la partida: en su turno cada jugador irá colocando sus fichas en uno de los dos extremos de la línea que se va formando, de tal manera que la ficha con el libro de uno de los lados coincida con la ficha de otro libro de su mismo grupo o con uno de los dos tipos de comodines (por ejemplo, si en un extremo me encuentro con las siglas Gen, para continuar la línea un jugador deberá tener un libro del Pentateuco (Ex, Lv, Num o Dt) o un comodín en el que aparezca el AT). Para los diferentes grupos de libros, ver la *guía del animador* (DOC 2).

Si un jugador no tiene ficha para continuar la línea ni en un extremo ni en otro, cogerá una ficha del medio (solamente una y si todavía no se han agotado). Si tampoco puede continuar, seguirá el compañero que tiene a su derecha.

Final de la partida: la partida continuará con los jugadores colocando sus fichas, hasta que se presente alguna de las dos situaciones siguientes:

1. *Dominó*: Cuando un jugador coloca su última ficha gana la partida. El resto de participantes contarán las fichas que, hasta ese momento, posèan, quedando en los puestos siguientes al ganador, los que menos fichas tengan.

2. *Cierre*: habrá casos donde ninguno de los jugadores pueda continuar la partida (no se puedan «casar» las fichas). Entonces se acabará la partida ganando el que menos fichas tenga.

* Si hay varios grupos de jóvenes jugando a la vez, se pueden hacer campeonatos entre ellos (los que vayan ganando en las diferentes partidas: Cuartos de final-Semifinal-Final).

Fichas

Gen 1 Tim	Sant Is	Abd Dt	Mal Tob	2 Re Rm	Mt Job
Flp Ecl	Jds Num	Gal Rut	Cant 2 Cr	Mc Zac	2 Mac Sal
Nah 3 Jn	1 Cor 1 Pe	1 Jn Prov	Ag 2 Cor	Jdt Dn	Os 2 Sam
Fil Ez	Lam Est	1 Cr Jl	Jr Col	Ex Jue	Jos 1 Tes
Sof Miq	Hch Neh	Am Jn	Esd 2 Tim	1 Mac Lv	Tit Ap
Num **NT**	**NT** 1 Re	**NT** 1 Sm	2 Pe **AT**	**AT** Ef	**NT** Eclo
NT Jon	Sab **AT**	**NT** 2 Jn	Bar **NT**	**AT** Hb	Lc **AT**
AT 2 Tes	**NT** **AT**	**AT** **NT**	**NT** **AT**	**AT** **NT**	**NT** **AT**

Guía del animador

ANTIGUO TESTAMENTO (AT)

PENTATEUCO

Génesis (Gen); Éxodo (Ex); Levítico (Lv); Números (Num); Deuteronomio (Dt).

LIBROS HISTÓRICOS

Josué (Jos); Jueces (Jue); 1 Samuel (1 Sm); 2 Samuel (2 Sm); 1 Reyes (1 Re); 2 Reyes (2 Re); 1 Crónicas (1 Cr); 2 Crónicas (2 Cr); Esdras (Esd); Nehemías (Neh); Rut (Rut); Tobías (Tob); Judit (Jdt); Ester (Est); 1 Macabeos (1 Mac); 2 Macabeos (2 Mac).

LIBROS PROFÉTICOS

Isaías (Is); Jeremías (Jr); Baruc (Bar); Ezequiel (Ez); Daniel (Dn); Oseas (Os); Joel (Jl); Amós (Am); Abdías (Abd); Jonás (Jon); Miqueas (Miq); Nahum (Nah); Habacuc (Hab); Sofonías (Sof); Ageo (Ag); Zacarías (Zac); Malaquías (Mal).

LIBROS POÉTICOS

Salmos (Sal); Cantar de los Cantares (Cant); Lamentaciones (Lam).

LIBROS DIDÁCTICOS O SAPIENCIALES

Job (Job); Proverbios (Prov); Eclesiastés (Ecl); Sabiduría (Sab); Eclesiástico (Eclo).

NUEVO TESTAMENTO (NT)

EVANGELIOS

Mateo (Mt); Marcos (Mc); Lucas (Lc); Juan (Jn).

HECHOS DE LOS APÓSTOLES

Hechos de los Apóstoles (Hch).

CARTAS DE SAN PABLO

Romanos (Rm); 1 Corintios (1 Cor); 2 Corintios (2 Cor); Gálatas (Gal); Efesios (Ef); Filipenses (Flp); Colosenses (Col); 1 Tesalonicenses (1 Tes); 2 Tesalonicenses (2 Tes); 1 Timoteo (1 Tim); 2 Timoteo (2 Tim); Tito (Tit); Filemón (Flm); Hebreos (Hb).

OTRAS CARTAS (CARTAS APOSTÓLICAS)

Santiago (Sant); 1 Pedro (1 Pe); 2 Pedro (2 Pe); 1 Juan (1 Jn); 2 Juan (2 Jn); 3 Juan (3 Jn); Judas (Jds).

APOCALIPSIS

Apocalipsis (Ap).

Carteros del Reino 

«Pregoneros de su Palabra»

DESTINATARIOS
- *Personas*: Adolescentes y jóvenes.
- *Lugares*: Colegios y parroquias.
- *Acción*: Clases de Religión y curso catequético.

OBJETIVOS
- Familiarizarse, de una forma sencilla y lúdica, con la Palabra de Dios.
- Convertirse, poco a poco, en transmisores de la Palabra de Dios y propagar su mensaje en los ambientes más cercanos: colegio, parroquia, familia...

DURACIÓN
- 50 minutos aproximadamente.

MATERIALES
- Buenas noticias «para recortar» (DOC 1).
- Buenas noticias «para el animador» (DOC 2).
- Mensajeros de la Buena Noticia (DOC 3).
- Una bolsa de plástico.
- Sobres pequeños (al menos tantos como participantes intervengan en el juego).
- Un sobre grande.
- Biblias (sólo se requiere el evangelio de Mateo). Sería conveniente que cada joven lleve el suyo.
- Postales con el rostro de Jesucristo (una para cada participante).

PARTICIPANTES
- No hay un número limitado. Por la dinámica del juego se recomienda un número elevado de jóvenes (entre 20 y 40).

DESARROLLO

Preparativos

El animador deberá llevar recortadas a la sesión cada una de las partes de las *buenas noticias «para recortar»* (DOC 1). Introducirá en la bolsa tantas partes de mensajes como participantes haya (por ejemplo si hay 24 jugadores, meterá 24 partes, o sea 12 mensajes).

Primer momento

- *Disposición del lugar*. Se requiere un lugar amplio, donde no haya demasiados obstáculos (sillas, mesas...) que impidan el desarrollo normal del juego. Los participantes se situarán de pie haciendo un círculo.

- *Acción*. Cada jugador deberá coger de la bolsa un papel en el que aparecerá una parte de un mensaje. El cometido de cada uno de ellos será buscar la otra parte que falta para completar el mensaje. Lo tendrán que hacer en el menor tiempo posible, escuchando entre las voces de sus compañeros su otra parte del mensaje, y a su vez, anunciando la parte que le ha tocado a él (por la misma dinámica del juego es normal que se cree cierto griterío).

Las tres primeras parejas, es decir, seis jugadores (o como el animador lo estime oportuno, debido al tiempo y al número de participantes), en conseguir el mensaje completo, introducirán las dos partes en un sobre pequeño y a su vez éste en el sobre grande, ganando simbólicamente 1 punto. El resto volverá a introducir su parte de mensaje en la bolsa.

De esta manera transcurrirá el juego, cada vez que se forme un mensaje el animador deberá poner en juego otro mensaje (las dos partes) de manera que todos los jugadores puedan seguir participando y enriqueciéndose.

El juego acabará bien cuando se hayan completado todos los mensajes o bien cuando lo crea conveniente el animador, eso sí, tendrá que haber en el sobre grande tantos mensajes (sobres pequeños) como jugadores participantes.

- *Duración*. 35 minutos aproximadamente.

Segundo momento

- *Disposición del lugar*. Se llevará a cabo en una capilla y si no es posible cada joven, con su silla (o bien en el suelo), se sentará haciendo un círculo, y en el medio se colocará el sobre grande.

- *Acción*. Se dejará unos minutos para hablar del juego y para que, a su vez, todos puedan irse relajando. El animador, mientras, irá «metiéndoles» en el objetivo real del juego: «cada uno de ellos es un mensajero de la Buena Noticia».

Finalmente cada joven, al azar, escogerá una carta del sobre grande. En silencio, y en unos minutos, cada uno de ellos tendrá que pensar por qué Jesús le hace mensajero de esa Buena Noticia (el animador les puede ir dando la cita evangélica donde se encuentra esa frase, para que puedan «navegar» por la Palabra de Dios y entender el significado completo). Ver *Buenas Noticias «para el animador»* (DOC 2).

Como colofón, a cada uno de los participantes se les entregará una postal con el rostro de Jesucristo. En el reverso tendrán que rellenar tal y como aparece en *Mensajero de la Buena Noticia* (DOC 3). Si la frase va dirigida a varios, escribirla, si es posible, en singular, es decir, es Jesús el que se la dice a cada uno.

- *Duración*. 20 minutos.

* El juego se presta a realizarse en más ocasiones, y que sean los mismos jóvenes los que escojan en los evangelios, los mensajes.

Buenas noticias

[PARA RECORTAR]

«Venid conmigo...» «... y os haré pescadores de hombres.»

«Dichosos los que sufren...» «... porque ellos serán consolados.»

«Dichosos los limpios de corazón...» «... porque ellos verán a Dios.»

«Sabéis que se dijo a los antiguos: no matarás...»

«... pero yo os digo que el que se irrite con su hermano será llevado a juicio.»

«Al que te abofetee en la mejilla derecha...» «... preséntale también la otra.»

«Vosotros rezad así:...» «... Padre nuestro que estás en el cielo...»

«Buscad primero el reino de Dios y su justicia...»

«... y todo lo demás se os dará por añadidura.»

«¿Cómo es que ves la paja en el ojo de tu hermano...»

«... si no adviertes la viga en el tuyo?»

«No todo el que me dice ¡Señor! ¡Señor! entrará en el reino de Dios...»

«... sino el que cumple la voluntad de mi Padre Celestial.»

«No he venido a llamar a los justos...» «... sino a los pecadores.»

«La mies es mucha y los obreros pocos...»

«... pedid al dueño de la mies que mande obreros a su mies.»

«Os envío como ovejas en medio de lobos...»

«... sed prudentes como las serpientes y sencillos como las palomas.»

«Al que me confiese delante de los hombres...»

«... le confesaré yo también delante de mi Padre Celestial.»

«Cargad con mi yugo y aprended de mí, que soy afable y humilde de corazón...»

«... porque mi yugo es llevadero y mi carga ligera.»

«Estos son mi madre y mis hermanos...»

«... el que escucha la palabra de Dios y la cumple, ese es mi hermano, mi hermana y mi madre.»

«Oíd y entended: no mancha al hombre lo que entra por la boca...»

«... sino lo que sale de la boca; eso mancha al hombre.»

«El que quiera venir tras de mí...» «... niéguese a sí mismo, tome su cruz y sígame.»

«Os aseguro que si tuvierais fe como un grano de mostaza...»

«... diríais a este monte: vete de aquí allá, y se trasladaría; nada os sería imposible.»

«Os aseguro que si no cambiáis y os hacéis como niños...»

DOCUMENTO 1 DOCUMENTO 1 DOCUMENTO 1

Buenas noticias *(para recortar)*

«... no entraréis en el reino de Dios.»

«Donde hay dos o tres reunidos en mi nombre...» «... allí estoy yo en medio de ellos.»

«No te digo que perdones hasta siete veces...»

«... sino hasta setenta veces siete si fuera necesario.»

« Dejad que los niños se acerquen a mí...»

«... porque de los que son como ellos es el reino de Dios.»

«Todo el que deje casa, hermanos, padre o madre, o hijos o campos por mi causa...»

«... recibirá el ciento por uno y heredará la vida eterna.»

«Muchos primeros serán los últimos...» «... los últimos, los primeros.»

«Si alguno de vosotros quiere ser grande...» «... que sea vuestro servidor.»

«El que se ensalza será humillado...» «... y el que se humilla será ensalzado.»

«Estad en guardia...» «... porque no sabéis qué día va a venir vuestro Señor.»

«Os aseguro que lo que hicisteis con uno de estos mis hermanos más pequeños...»

«... conmigo lo hicisteis.»

«Me muero de tristeza...» «... quedaos aquí y orad conmigo.»

«Sabed que yo estoy con vosotros...» «... todos los días hasta el fin del mundo.»

DOCUMENTO 1 DOCUMENTO 1 DOCUMENTO 1

Buenas noticias *(para recortar)*

Buenas noticias

[PARA EL ANIMADOR]

1. «Venid conmigo y os haré pescadores de hombres» (Mt 4,19).
2. «Dichosos los que sufren porque ellos serán consolados» (Mt 5,5).
3. «Dichosos los limpios de corazón porque ellos verán a Dios» (Mt 5,8).
4. «Sabéis que se dijo a los antiguos: No matarás..., pero yo os digo que el que se irrite con su hermano será llevado a juicio» (Mt 5,21-22).
5. «Al que te abofetee en la mejilla derecha, preséntale también la otra» (Mt 5,39).
6. «Vosotros rezad así: Padre nuestro que estás en el cielo...» (Mt 6,9).
7. «Buscad primero el reino de Dios y su justicia, y todo lo demás se os dará por añadidura» (Mt 6,33).
8. «¿Cómo es que ves la paja en el ojo de tu hermano, si no adviertes la viga en el tuyo?» (M 7,3).
9. «No todo el que me dice ¡Señor! ¡Señor! entrará en el reino de Dios, sino el que cumple la voluntad de mi Padre Celestial» (Mt 7,21).
10. «No he venido a llamar a los justos, sino a los pecadores» (Mt 9,13).
11. «La mies es mucha y los obreros pocos, pedid al dueño de la mies que mande obreros a su mies» (Mt 9,37-38).
12. «Os envío como ovejas en medio de lobos, sed prudentes como las serpientes y sencillos como las palomas» (Mt 10,16).
13. «Al que me confiese delante de los hombres, le confesaré yo también delante de mi Padre Celestial» (Mt 10,32).
14. «Cargad con mi yugo y aprended de mí, que soy afable y humilde de corazón, porque mi yugo es llevadero y mi carga ligera» (Mt 11,29-30).
15. «Estos son mi madre y mis hermanos, el que escucha la palabra de Dios y la cumple, ese es mi hermano, mi hermana y mi madre» (Mt 12,49-50).
16. «Oíd y entended: no mancha al hombre lo que entra por la boca, sino lo que sale de la boca; eso mancha al hombre» (Mt 15,11).
17. «El que quiera venir tras de mí, niéguese a sí mismo, tome su cruz y sígame» (Mt 16,24).
18. «Os aseguro que si tuvierais fe como un grano de mostaza, diríais a este monte: vete de aquí allá, y se trasladaría; nada os sería imposible» (Mt 17,20).
19. «Os aseguro que si no cambiáis y os hacéis como niños, no entraréis en el reino de Dios» (Mt 18,3).

20. «Donde hay dos o tres reunidos en mi nombre, allí estoy yo en medio de ellos» (Mt 18,20).
21. «No te digo que perdones hasta siete veces, sino hasta setenta veces siete si fuera necesario» (Mt 18,22).
22. «Dejad que los niños se acerquen a mí, porque de los que son como ellos es el reino de Dios» (Mt 19,14).
23. «Todo el que deje casa, hermanos o hermanas, padre o madre, o hijos o campos por mi causa, recibirá el ciento por uno y heredará la vida eterna» (Mt 19,29).
24. «Muchos primeros serán los últimos y los últimos, los primeros» (Mt 19,30).
25. «Si alguno de vosotros quiere ser grande, que sea vuestro servidor» (Mt 20,26).
26. «El que se ensalza será humillado, y el que se humilla será ensalzado» (Mt 23,12).
27. «Estad en guardia, porque no sabéis qué día va a venir vuestro Señor» (Mt 24,42).
28. «Os aseguro que lo que hicisteis con uno de estos mis hermanos más pequeños, conmigo lo hicisteis» (Mt 25,40).
29. «Me muero de tristeza, quedaos aquí y orad conmigo» (Mt 26,38).
30. «Sabed que yo estoy con vosotros todos los días hasta el fin del mundo» (Mt 28,20).

Mensajero de la Buena Noticia

(Nombre del joven)

Vete por todo el mundo y lleva la Buena Noticia a toda criatura...

Y recuerda: (frase evangélica)

....

....

....

Jesús de Nazaret

Gran subasta de valores



«Dar gratis lo que habéis recibido gratis»

DESTINATARIOS

- *Personas:* Adolescentes y jóvenes, aunque no se descarta la participación de niños y adultos.
- *Lugares:* Colegios, parroquias, centros juveniles...
- *Acción:* Convivencias, curso catequético, tutorías, jornadas especiales, retiros de una mañana...

OBJETIVOS

- Reflexionar y descubrir qué valores cotizan con mayor fuerza en «la bolsa de nuestro corazón», cuáles son los más importantes, qué valores cultivamos con mayor asiduidad y cuáles necesitaríamos incorporar para ser más y mejores personas (escala de valores personal).

DURACIÓN

- 90 minutos. Si el tiempo disponible es menor, se puede realizar el tercer momento en otra clase o sesión.

MATERIALES

- Listado de valores (DOC 1).
- Parábola de los valores (DOC 2).
- Texto evangélico: La parábola de los talentos (Mt 25,14-30) (DOC 3).

PARTICIPANTES

- No existe un número limitado.

DESARROLLO

Preparativos

El animador deberá llevar tantas copias del *listado de valores* (DOC 1) y de la *parábola de los valores* (DOC 2) como participantes haya. A su vez, en una pizarra, en un corcho o en otra superficie, ampliará o escribirá en letras grandes el *listado de valores.*

Primer momento

• *Disposición del lugar.* Se colocará al grupo en forma de semicírculo grande, con mesas u otros soportes que permitan poder escribir. En el otro semicírculo y visible para todo el grupo se situará el *listado de valores* (DOC 1).

• *Acción.* El animador, brevemente, explicará al grupo lo qué es un valor, y la importancia que éstos tienen en la vida de una persona. Posteriormente entregará a cada joven el DOC 1 (si el animador estima conveniente cambiar alguno de los valores de la lista, lo puede hacer con total libertad).

Cada uno de los participantes deberá leerlos pausadamente. También este es el momento en que el animador podrá explicar algún valor que los jóvenes no entiendan del todo o no lo identifiquen muy bien.

• *Duración*: 15 minutos.

Segundo momento

• *Disposición del lugar.* De la misma forma que en el primer momento.

• *Acción.* Es el momento central del juego: la subasta de valores. El animador explicará cómo, mediante una subasta, cada joven debe hacerse con los valores que consideren más importantes, o los que le gustaría incorporar o mejorar en su vida.

Para ello a cada joven se le entregarán 100 puntos de manera simbólica (también puede realizarse mediante billetes hechos con cartulina). Pues bien, con esos 100 puntos, tendrán que manejarse en la subasta para hacerse con los valores que más les interesan (deberán escoger al menos uno). En el DOC 1 que tiene cada uno, podrán ir haciendo sus propias anotaciones (lo que pagan por cada uno de ellos, lo que les queda por gastar...).

El animador empezará citando cada uno de los valores y dará un tiempo oportuno. Mientras, los jóvenes irán escogiendo aquellos que deseen (se quedará lógicamente con el valor, el joven que puje más, que más puntos gaste). Se mantendrá un cierto orden, de manera que el que quiera apostar por un determinado valor o incrementar los puntos del compañero, lo hará levantando la mano. El animador irá borrando o tachando los valores escogidos y apuntando en una hoja qué valores escoge cada uno.

De esta manera transcurrirá el juego, hasta que se llegue al último valor. Solamente si al final alguno de los participantes no se ha hecho con ningún valor, se le dará un tiempo breve para que escoja uno entre los que queden.

• *Duración.* 50 minutos.

Recreo

Cuando se dé por finalizado el segundo momento, y por lo tanto la subasta, se dará un tiempo de descanso. En este tiempo el animador, o los animadores si hubiese varios, que tiene ya apuntados los valores de cada joven, deberá (si es posible a ordenador, o bien con su propia letra) rellenar para cada participante la *parábola de los valores* (DOC 2).

Tercer momento

• *Disposición del lugar.* A ser posible en otro lugar, una capilla, un oratorio, en torno a un crucifijo o una imagen religiosa. No se descarta tampoco la posibilidad de hacerlo al aire libre.

• *Acción.* Durante 10 minutos (aunque seguramente ya lo hayan comentado entre ellos en el descanso), el animador dejará que los jóvenes se expresen libremente sobre el juego.

Posteriormente y en una cuartilla, cada participante (se puede poner una música de fondo) deberá escribir brevemente por qué ha elegido ese o esos valores, por qué es tan importante para él, qué cantidad tuvo que pagar por cada uno de ellos...

Finalmente, el animador leerá la *parábola de los talentos* (DOC 3) y, a continuación y en silencio, les repartirá y les pedirá que lean la *Parábola de los Valores* (DOC 2) que Dios ha escrito para cada uno de ellos, que la conserven y que sea motivo de reflexión en sus momentos de oración.

• *Duración.* 30 minutos.

Listado de valores

— Aceptación.
— Acogida.
— Agallas.
— Agradecimiento.
— Alegría.
— Amistad.
— Amor.
— Ayuda.
— Belleza.
— Bondad.
— Coherencia.
— Compartir.
— Compromiso.
— Confianza.
— Constancia.
— Creatividad.
— Diálogo.
— Dios.
— Educación.
— Entrega.
— Esfuerzo.
— Esperanza.
— Familia.
— Fe.
— Felicidad.
— Fidelidad.
— Fiesta.
— Generosidad.
— Humor.
— Igualdad.
— Ilusión.
— Inconformismo.
— Inteligencia.
— Libertad.
— Oración.
— Paciencia.
— Paz.
— Perdón.
— Personalidad.
— Puntualidad.
— Responsabilidad.
— Sensibilidad.
— Servicio.
— Sinceridad.
— Superación.
— Tolerancia.
— Trabajo.
— Utopía.
— Valentía.
— Verdad.

Parábola de valores

De parte de Dios para: ____________________

Sucede con el reino de los cielos lo que con aquella persona que debiendo ausentarse, llamó a sus hombres de mayor confianza, entre los que te encontrabas tú, encomendándoos sus bienes más preciados: los valores de su reino.

A cada uno le dio una cantidad, a ti te entregó ______: ____________________
____

a cada uno, según la destreza que había manifestado tener en la subasta de valores. Y se ausentó...

Cuando vuelva (puede aparecer en cualquier momento) y te pida cuentas de los valores recibidos, qué le dirás:

Tal vez:

«Señor, __________ valor/es me entregaste, aquí tienes el resultado. No sólo he cultivado y he perfeccionado los que Tú me diste, sino que, al lado de mis hermanos, he aumentado la lista: ____________________
____________________».

O tal vez:

«Señor, sé que eres un hombre duro, tuve miedo y guardé los valores que me encomendaste, no fuese que al compartirlos con mis hermanos, se desgastaran o alguien pudiera arrebatármelos...».

Entonces el Señor te dirá...

¡Piénsalo!

¡No me tires! Colócame en un lugar visible: en el corcho de tu escritorio, en la mesilla de noche, en la carpeta... Acude a mí cuantas veces lo desees y hazme motivo de reflexión y de oración; además no dejes de añadir tantos valores como vayas incorporando a tu vida.

La parábola de los talentos

Sucede también con el reino de los cielos lo que con aquel hombre que debiendo ausentarse, llamó a sus criados y les encomendó sus bienes. A uno le dio cinco talentos, a otro dos y a otro uno, a cada uno según su capacidad; y se ausentó. El que había recibido cinco talentos fue a negociar en seguida con ellos, y ganó otros cinco. Asimismo, el que tenía dos ganó otros dos. Pero el que había recibido uno solo, fue, hizo un hoyo en la tierra y escondió el dinero de su señor. Después de mucho tiempo, regresó el señor y pidió cuentas a sus criados. Se acercó el que había recibido cinco talentos, llevando otros cinco, y dijo: «Señor, cinco talentos me entregaste; aquí tienes otros cinco que he ganado». Su señor le dijo: «Bien, criado bueno y fiel; como fuiste fiel en lo poco, te pondré al frente de mucho: comparte la felicidad de tu señor». Llegó también el de los dos talentos y dijo: «Señor, dos talentos me entregaste, aquí tienes otros dos que he ganado». Su señor le dijo: «Bien, criado bueno y fiel; como fuiste fiel en lo poco, te pondré al frente de mucho: comparte la felicidad de tu señor». Se acercó finalmente el que sólo había recibido un talento y dijo: «Señor, sé que eres hombre duro, que cosechas donde no sembraste y recoges donde no esparciste; tuve miedo y escondí tu talento en tierra; aquí tienes lo tuyo». Su señor le respondió: «¡Criado miserable y perezoso! ¿Sabías que yo cosecho donde no sembré y recojo donde no esparcí? Debías haber entregado mi dinero a los prestamistas; y al regresar yo, habría retirado mi dinero con los intereses. Por eso quítenle el talento y dénselo al que tiene diez. Porque a todo el que tiene se le dará y tendrá de sobra; pero al que no tiene, se le quitará incluso lo que tiene. Y a este criado inútil arrójenlo fuera a la oscuridad. Allí llorará y le rechinarán los dientes».

Mercaderes de perlas (15)

«Los compañeros de camino»

DESTINATARIOS

- *Personas:* Niños, adolescentes y jóvenes.
- *Lugares:* Colegios, parroquias y centros juveniles.
- *Acción:* Tutorías, curso catequético, retiros, convivencias... Diseñado especialmente para el inicio de una actividad o encuentro.

OBJETIVOS

- Conocer a los compañeros de camino que se va a tener a lo largo del curso y tomar conciencia del valor tan grande de cada uno de ellos.
- Crear lazos de amistad, compañerismo y «buen rollo» entre todos.
- Convertirse en grandes buscadores de tesoros o, lo que es lo mismo, de amigos y personas que meter en «nuestro saco», en nuestro corazón.

DURACIÓN

- 80 minutos aproximadamente (si sólo se dispone de una hora se puede dejar el tercer momento para realizarlo en otra sesión).

MATERIALES

- Mi cofre de perlas (DOC 1).
- Parábola del mercader de perlas (DOC 2).
- Texto evangélico: La parábola de la perla (Mt 13,45-46) (DOC 3).
- Una bolsa pequeña de plástico para cada participante.
- Una bolsa más grande (ésta se puede adquirir en una tienda) de un material más resistente y, a ser posible, estéticamente atrayente.
- Cartulina.

PARTICIPANTES

- No existe un número limitado.

DESARROLLO

Preparativos

El animador deberá llevar a la sesión tantos cofres (hechos con cartulina) como jóvenes vayan a participar en el juego (puede fotocopiar *Mi cofre de perlas* DOC 1). También deberá llevar pequeños trozos de cartulina imitando piedras preciosas que, en su momento, harán de perlas (cada joven recibirá tantas perlas como compañeros haya en el juego). Finalmente llevará preparada *la parábola del*

mercader de perlas (DOC 2) para entregarla al final a cada joven, personalizándola antes con sus nombres.

Primer momento

• *Disposición del lugar.* En forma de círculo, de manera que todos los participantes puedan verse y situar en el medio del círculo la bolsa grande.

• *Acción.* A cada joven se le hará entrega del DOC 1 y se le indicará qué es lo que tienen que hacer, e incluir en cada uno de los recuadros (ver *explicación del cofre*). Cada uno hará lo suyo sin fijarse en sus compañeros. Al final el animador recogerá los cofres.

• *Duración.* 15 minutos.

Segundo momento

• *Disposición del lugar.* De la misma forma que en el primer momento.

• *Acción.* A cada participante se le entregará una bolsa y tantas perlas (trozos de cartulina) como participantes haya en el juego (incluido uno mismo). En cada perla tendrán que escribir el nombre de un compañero.

Cuando hayan concluido todos, el animador elegirá al azar un cofre y, exceptuando el nombre, irá leyendo el contenido del mismo: *personaje histórico, cualidad, retrato, hecho crucial...* Cada joven deberá coger la perla (el nombre del que creen que es el cofre) e introducirla en su bolsa. Seguidamente cuando todos se hayan decidido por una perla, el animador dirá el nombre del poseedor del cofre. Aquellos que hayan acertado dejarán su perla en la bolsa y sumarán 1 punto. Mientras, los que hayan errado, sacarán la perla equivocada y meterán, a su vez, la correcta, sin obtener punto alguno.

De esta manera discurrirá el juego hasta que se hayan acabado todos los cofres y, lógicamente, todas las perlas estén introducidas en las bolsas.

Se sumarán todos los puntos y ganará (simbólicamente, pues no quiere ser un juego competitivo) el que más perlas correctas haya introducido correctamente en la bolsa.

• *Duración.* 40 minutos aproximadamente (según el número de participantes).

Tercer momento

• *Disposición del lugar.* A ser posible en una capilla, en torno a la bolsa grande.

• *Acción.* El animador leerá el pasaje evangélico de *la perla* (DOC 3). A continuación cada joven sacará de la bolsa la perla en la que viene incluido su nombre e irán, en orden, a introducirlo a la bolsa grande. A su vez el animador les irá haciendo entrega de la *parábola del mercader de perlas* (DOC 2). Cuando ya todos estén de nuevo en su sitio, la leerán personalmente. Al final, se puede establecer un pequeño diálogo, sobre lo que les ha parecido el juego o sobre lo que les ha dicho la parábola que Dios les ha escrito para cada uno de ellos.

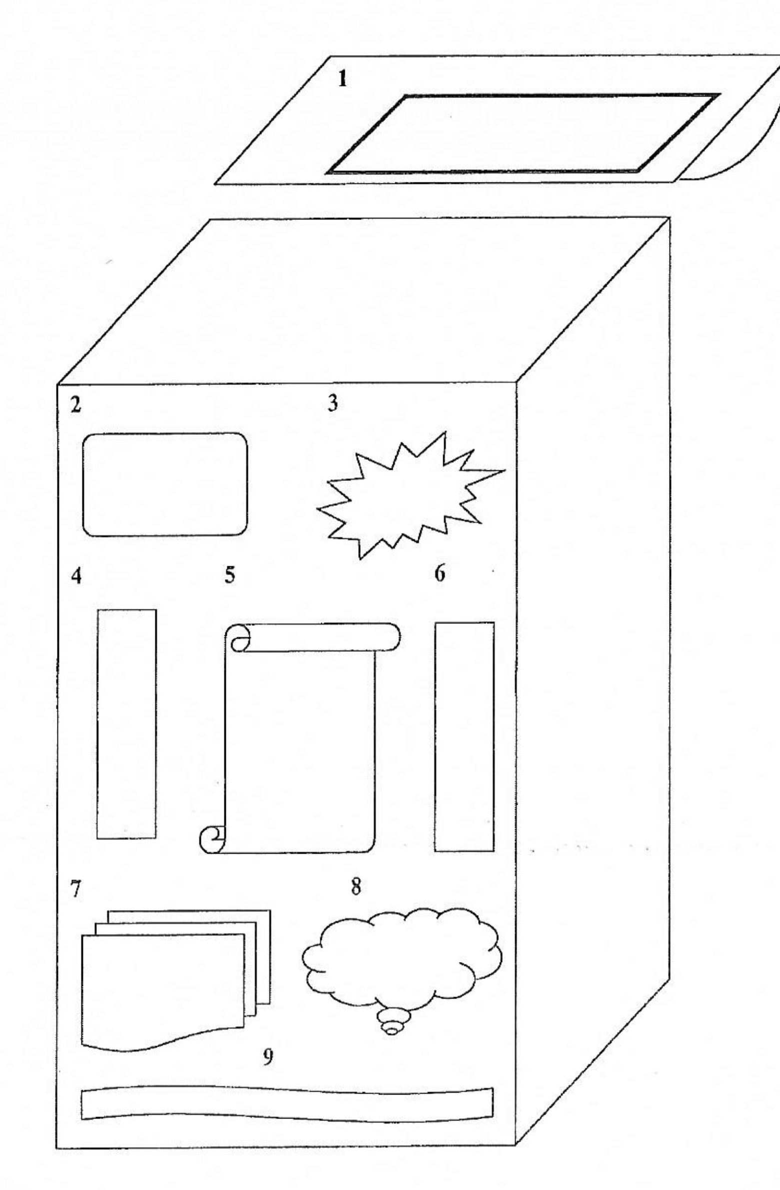
• *Duración.* 25 minutos.

Aspectos que hay que tener en cuenta

— La bolsa con el nombre de cada uno de los jóvenes permanecerá en la clase o en el lugar donde comúnmente se reúnen. De manera que vean la importancia de cada uno de sus compañeros y piensen qué están haciendo con las perlas que Dios les ha entregado.

— También se colocará al lado de la bolsa grande un montón de perlas (cartulinas), para que los jóvenes puedan ir «dándoles nombre» según vayan conociendo a otras personas y puedan introducirlas en la bolsa. Cada cierto tiempo se vaciará la bolsa y se podrá leer el nombre de cada una de las perlas, como momento de oración o de acción de gracias (por ejemplo al comenzar una clase o una reunión).

Mi cofre de perlas



EXPLICACIÓN DEL COFRE

1. **Nombre** o apodo cariñoso con el que te conocen o te gusta que te llamen.
2. **Personaje histórico** que más admiras, ya sea a nivel social, religioso, político, cultural, deportivo...
3. **Cualidad**, lo que das más importancia en una persona, o esa virtud que tienes o que desearías incorporar en tu vida.
4. **Retrato**, un pequeño dibujo o símbolo, con el que te sientas más identificado: *un corazón, un animal, una interrogación, un número...*
5. **Defecto**, que «afea» tu vida y que te gustaría cambiar.
6. **Pasaje o personaje evangélico**, el que más te llame la atención o aquel en el que veas reflejado algún aspecto de tu vida.
7. **Hecho crucial**, que influyó de alguna forma en tu vida, que supuso un cambio en tu forma de ver las cosas: *Primera Comunión, muerte de un ser querido, conocer a una persona...*
8. **Sueño**, el que te gustaría ver realizado, bien a nivel personal: *sacar una carrera, convertirte en un deportista de elite...* o bien a nivel social: *que se acabe el hambre, que cesen las guerras...*
9. **«Grito de guerra»**, una frase típica, una palabra, una expresión que te guste utilizar y que consideres «muy tuya».

Parábola del mercader de perlas

______________________ : MERCADER DE PERLAS
(Nombre)

Esta es la historia del mercader de perlas de la que habla Jesús en el Evangelio...

Esta es la historia de un hombre, cuya vida sirvió a Jesús para hablar del Reino de los Cielos...

Esta es la historia de un ser humano que soñaba día y noche con el hallazgo de una hermosísima perla de incalculable valor, una perla que le cambiara por completo su vida...

Esta es la historia de una persona (supongamos que es la tuya) *que me pasé toda la vida rastreando por cientos de lugares buscando y buscando «mi gran perla», pero que no encontré más que pequeñas perlas...*

Por eso, y aquí continúa la historia, tan breve como la parábola del Evangelio, cuando yo llegué al Reino de los Cielos me presenté avergonzado ante Jesús portando sobre mis hombros una enorme saca de —estabas convencido— escasísimo valor. Jesús, entonces, me pidió que le mostrara lo que llevaba en el interior... Al principio la vergüenza me dejó en un mutismo absoluto, mas cuando Jesús me lo pidió otra vez, no tuve más remedio que vaciar el contenido y... y entonces del interior de la saca empezaron a salir cientos de nombres, de nombres con apellidos, de nombres, algunos de ellos, con mote incluido, de nombres con diminutivos, de nombres, en fin, de toda calaña y condición... Personas que me había encontrado por los caminos de la vida y que yo como buen mercader había metido en la única víscera que no envejece con los años, en el corazón.

Por eso cuando no quedaba ya ningún nombre en su interior, Jesús me sonrió y me hizo ver que mi búsqueda había sido fructífera, que mi vida no había sido baldía...

¿No te parecería hermoso presentarte un día ante el Señor de esta manera? ¿No crees qué merece la pena gastar la vida buscando pequeñas perlas...? ¡Piénsalo!

La perla

Sucede con el reino de los cielos lo mismo que con un comerciante que busca perlas finas, y que, al encontrar una de gran valor, se va a vender todo lo que tiene y la compra.

Y vosotros, ¿quién decís que soy yo?



«Jesús no nos deja indiferentes»

Destinatarios

- *Personas:* Adolescentes y jóvenes.
- *Lugares:* Colegios y parroquias.
- *Acción:* Clases de Religión, curso catequético, convivencias...

Objetivos

- Acercarse a la figura de Jesús de Nazaret a través de la Palabra de Dios (el concepto que tenían de Él sus contemporáneos).
- Responder personalmente y en grupo a la pregunta «¿quién es Jesús?».
- Pasar del concepto meramente teórico de Jesús a una realidad viva, presente y comprometedora.

Duración

- 90 minutos aproximadamente. Si el tiempo disponible es menor, se puede realizar el tercer momento en otra sesión.

Materiales

- Texto evangélico: Declaración de Pedro (Lc 9,18-21) (DOC 1).
- Nombres bíblicos de Jesús (DOC 2).
- Otros nombres de Jesús (DOC 3).
- Biografías del Nazareno (DOC 4).

Participantes

- No existe un número limitado. Se puede jugar individualmente, aunque se aconseja el juego por equipos.

DESARROLLO

Preparativos

El animador deberá llevar tantas copias de *otros nombres de Jesús* (DOC 3) como participantes haya. También llevará tantas copias de *biografías del Nazareno* (DOC 4) como equipos participen en el juego. A su vez tendrá que disponer de una pizarra o un panel amplio para el desarrollo del juego.

Primer momento

- *Disposición del lugar.* Se colocará al grupo en forma de semicírculo grande, con mesas u otros soportes que permitan poder escribir. En el otro semicírculo y visible para todo el grupo se situará la pizarra o el panel.
- *Acción.* El animador hará los equipos según el número de participantes (se recomienda equipos de no más de siete jóvenes). Seguidamente leerá la *declaración de Pedro* (DOC 1), haciendo hincapié en la importancia de dar una respuesta a la pregunta de Jesús. El juego, en este primer momento, consistirá en acertar los *nombres bíblicos de Jesús* (DOC 2) que el animador pondrá estratégica y gradualmente en la pizarra (como el juego del «ahorcado», es decir pondrá una o dos letras y los equipos, a turno, tendrán que ir desvelando, por ejemplo: «B_ _ _ P _ _ _ _ R» = Buen Pastor. Puede haber rebote (si un equipo no acierta después de decir dos letras, pasará a otro equipo y así sucesivamente). El animador puntuará los aciertos como él estime oportuno.
- *Duración.* 30 minutos.

Segundo momento

- *Disposición del lugar.* De la misma forma que en el primer momento.
- *Acción.* Se entregará a cada joven una copia del DOC 3. Después de leerla personalmente, el animador les recordará la importancia de dar una respuesta a la pregunta central del juego «y vosotros, ¿quién decís que soy yo?». Cada participante deberá pensar una o, al máximo, dos palabras que definan quién es Jesús para él (se aconseja que no escojan ninguna del DOC 3, se trata sólo de una ayuda). Posteriormente, cada jugador pondrá en conocimiento del equipo su definición. Al final cada equipo irá poniendo en la pizarra, de la misma forma que en el primer momento, sus conceptos de Jesús, mientras que el resto de equipos tendrán, que ir acertando.
- *Duración.* 30 minutos.

Tercer momento

- *Disposición del lugar.* Si es factible, se llevará a cabo en una capilla o en torno a un cuadro con el rostro de Jesús.
- *Acción.* A cada equipo se le entregará una copia del DOC 4. Tendrán unos minutos para leerlo. Cuando finalicen, tendrán que escribir en equipo una biografía de Jesús, leyéndola al finalizar el juego al resto de equipos. Las biografías se pueden colgar del corcho de la clase o del lugar donde normalmente se reúna el grupo.
- *Duración.* 30 minutos aproximadamente.

DOCUMENTO 1 DOCUMENTO 1

Declaración de Pedro

Un día que estaba Jesús orando a solas, sus discípulos se le acercaron. Jesús les preguntó:

—¿Quién dice la gente que soy yo?

Respondieron:

—Según unos, Juan el Bautista; según otros, Elías; según otros, uno de los antiguos profetas, que ha resucitado.

Él les dijo:

—Y vosotros, ¿quién decís que soy yo?

Pedro respondió:

—El Mesías de Dios.

Pero Jesús les prohibió terminantemente que se lo dijeran a nadie.

Nombres bíblicos de Jesús

1. Buen Pastor (Jn 10,11).
2. Maestro (Mt 23,8).
3. Rey (Mc 15,2).
4. Luz del mundo (Jn 8,12).
5. Cristo (1 Jn 2,22).
6. Esposo (Jn 3,29).
7. Hijo de Dios (Mt 16,16).
8. Hijo del Hombre (Lc 4,24).
9. Pan de Vida (Jn 6,35).
10. Cordero de Dios (Jn 1,29).
11. Mesías (Lc 9,20).
12. Enmanuel (Mt 1,23).
13. Hijo del Altísimo (Lc 1,32).
14. Salvador (Lc 2,11).
15. Ungido (Lc 2,26).
16. Vid verdadera (Jn 15,1).
17. Puerta (Jn 10,9).
18. Nazareno (Mt 2,23).
19. Vida (Jn 14,6).
20. Resurrección (Jn 11,25).
21. Verdad (Jn 14,6).
22. Señor (Jn 20,18).
23. Piedra angular (Ef 2,20).
24. Camino (Jn 14,6).

DOCUMENTO 2 DOCUMENTO 2

Otros nombres de Jesús

1. Amigo.
2. Confidente.
3. Colega.
4. Padre.
5. Jefe.
6. Guía.
7. Compañero.
8. Aliado.
9. Brújula.
10. Alarma.
11. Combustible.
12. Ojo derecho.
13. Contraseña.
14. Pentagrama.
15. Disco duro.
16. Batería.
17. Área de descanso.
18. Camarada.
19. Socio.
20. Tesoro.
21. Talismán.
22. Intercesor.
23. Antídoto.
24. Timón.

Biografías del Nazareno

¡PELIGROSO!

Desde hace un tiempo se encuentra en paradero desconocido un sujeto que responde a las iniciales J. D. N. En el momento de su desaparición no llevaba consigo ningún documento que acreditara su identidad.

Dicho sujeto tiene sus *facultades perturbadas*. Debe padecer (no hay informes al respecto) algún tipo de amnesia, pues no reconoce a su familia; si te encuentras con él, no te sorprendas si te llama hermano.

Ha formado un grupo que, al igual que él, deben sufrir algún *trastorno psíquico o emocional*: han dejado trabajo, familia y amigos y, sin mediar explicación alguna, han ido tras él.

El sujeto en cuestión es altamente peligroso, pues promete a los que le siguen una vida repleta de ideales hermosísimos, mas no asegura ningún tipo de garantía: ni un trabajo fijo, ni un hogar estable, ni la nómina al final de cada mes. De hecho, la empresa a la que él dice pertenecer no está inscrita en el registro mercantil ni está dada de alta en la seguridad social. Evidentemente es una empresa cuyos valores no cotizan en bolsa.

«Tiene culo de mal asiento», pues no para quieto demasiado tiempo en un sitio. Allá donde no le reciben no arma ningún escándalo y jamás se le ha visto hacer frente a los cuerpos de seguridad... coge sus bártulos (por decir algo) y se dirige a otro lugar.

Tiene momentos de lucidez y, en ocasiones, da gusto oírle hablar. De su boca sale a menudo bellas parábolas sobre el amor, la paz, la solidaridad... sin embargo, esto suele durar muy poco y pronto empieza a desvariar. Da consignas a los que le escuchan intolerables, como el amor a los enemigos o el perdón a los delincuentes, a los asesinos, a los terroristas... Incluso los mandos de puesto en su empresa recaen en los seres más despreciables de nuestra sociedad.

Ah, no es raro encontrarle haciendo un botellón o jugando una partida de mus, eso sí, siempre se junta con malas compañías. A veces aparece por las mañanas con unas ojeras de impresión, y es que se pasa muchas noches en vela, hablando (eso dice él) con su Padre.

En definitiva es una persona peligrosa, y no por su violencia física (no se conoce hasta el día de hoy a nadie que le haya interpuesto una denuncia), más bien es peligroso y mucho, por su mensaje, por su forma de vivir.

Si en alguna ocasión te encuentras con él, te recomendamos encarecidamente que no te detengas, que sigas tu camino. J. D. N. es capaz de trastocarte todos tus planes y «arruinarte» la vida.

TU FICHAJE ESTRELLA

A ti amigo, que sabes de la dificultad que entraña fichar a un jugador que marque las diferencias y que, además, su contratación no suponga un agujero económico en tu ya ajustado presupuesto... te informo de que:

— Se trata de un jugador que ha finalizado contrato con su antiguo club, por lo que ha quedado libre, de hecho el tránsfer está ya en camino. No tendrás que hacerte cargo de ninguna cláusula ni de ningún gasto adicional. Para que me entiendas, económicamente es un chollo.

— Viene con muchas ganas de triunfar. En declaraciones a diversos medios de comunicación, ha expresado su deseo de ingresar en uno de los grandes, y entre las opciones que baraja, la tuya es la que más le interesa. Tanta confianza tiene en ti, que le puedes poner la cláusula de rescisión que estimes oportuna, para que no te lo arrebate ningún otro equipo.

— No ocupa plaza de extranjero. A pesar de que viene de tierras lejanas, ya hace mucho tiempo que te conoce y te sigue de cerca. Sabe de tus proyectos, de tus dificultades. Vamos, que es como un canterano, ¡uno más de la casa!

— No tienes por qué esperar un tiempo a que se adapte y se aclimate a su nuevo equipo y a su nueva patria. Incluso ni le tienes que poner un intérprete para hacerse entender. Él habla un lenguaje universal que todos comprendemos sin necesidad de pasar por una academia.

— Es un jugador de esos que crean buen ambiente en el vestuario. Se interesa rápidamente por los problemas de sus compañeros y es capaz de privarse de su comodidad, de su familia, de su fama desorbitada e incluso de su elevada nómina a fin de mes, por sus compañeros y por su club.

— Siente los colores como el que más y transmite perfectamente ese sentimiento a la afición. Con esto quiero decirte que no le tienes que poner prima alguna para motivarle. Todo en él es pasión, espíritu de sacrificio, amor incondicional a su equipo... se gastará día a día, de esto no te quepa duda, por y para ti.

— Le puedes renovar cuando lo desees. No es de los que se sientan horas y horas (no tiene representante) a negociar el contrato. Es fiel a sus palabras, y no le gusta estampar con una firma la gran amistad que siente por ti.

— No se deja llevar por ofertas multimillonarias. En este sentido no se le suben con facilidad los galones a la solapa. Gozar de tu compañía es el trofeo más preciado que le queda por depositar en sus vitrinas.

— En cuanto a su juego no es un pichichi consumado, a pesar de que marque goles de hermosísima factura; tampoco es un central aguerrido, a pesar de que defiende muy bien su parcela. Su mayor calidad reside en la capacidad que tiene de repartir juego. Se adelanta a las necesidades de sus compañeros y sabe en cada momento qué necesita cada uno de ellos.

— Para que te hagas una idea más clara, podría estar tanto en el grupo de «los pavones» como en el grupo de «los zidanes»... Es decir, trabajará a destajo, lo que le convertirá muy pronto, a tu lado, en una gran estrella. Sin embargo, en lugar de brillar él, hará que brilles tú, tu equipo. Eso sí, no se te ocurra proponerle contratos publicitarios. La publicidad se la tienes que hacer tú...

Bueno amigo, ¿sabes ya de quién te estoy hablando?... pues del mismísimo **Jesús de Nazaret**... «un galáctico tremendamente humano»... ¿no me digas que no vas a tener un hueco para incorporarle inmediatamente a tu equipo, a tu vida?... ¡Venga, no te lo pienses demasiado! Vete preparando el dorsal.

VA DE OKUPAS...

Y es que hace mucho tiempo, llegó a nuestro mundo un hombre que... para qué engañarnos, no tenía el pobrecillo donde caerse muerto; ya lo decía él mismo: las raposas tienen madrigueras y las aves del cielo nidos, pero yo no tengo donde reclinar la cabeza... Y si no tenía ni para una simple cama de ochenta, me dirán ustedes cómo iba a pagar un alquiler o a meterse de por vida en una hipoteca...

Además, era una persona un tanto rarilla, no era mala, pero se juntaba con lo peorcito, no toleraba las injusticias y se identificaba más bien poco con el gobierno y con las instituciones...

Así que este buen hombre decidió «okupar» un lugar donde poder vivir, donde poder expresarse libremente, donde poder compartir lo mucho que traía consigo. De hecho, entres sus cualidades, destacaba la de ser un excelente grafitero en la especialidad de puntos (¿qué no saben de qué se trata?), bueno, pues para que

lo entendáis a la primera, este hombre sabía perfectamente poner los puntos sobre las íes... y claro, eso a mucho gente le «reventaba».

Y así, sin más dilación, tomó la firme y enérgica decisión de okupar tu corazón... sí, sí, no pongas esa cara porque así fue. Es más, este hombre cuyo nombre responde a las iniciales J. D. N. sigue en la actualidad, o sea, hoy, ahora, okupando tu corazón y me temo mucho que o lo remedias con prontitud o él seguirá siendo tu okupa todos los días hasta el fin del mundo...

¿O no? ¿O te ha faltado tiempo para ponerle de «patitas en la calle», interponiendo la consiguiente denuncia por usurpación, desorden público y allanamiento de morada?...

Gol-gol-Dios
¡Dedícame un hattrick!* (17)

«Comienza el partido y Jesús juega en nuestro equipo»

DESTINATARIOS
- *Personas*: Adolescentes y jóvenes.
- *Lugares*: Colegios, parroquias, asociaciones juveniles, centros cívicos...
- *Acción*: Tutorías, curso catequético, retiros, jornadas especiales...

OBJETIVOS
- Conocer a los compañeros de grupo.
- Crear lazos de amistad entre los participantes.
- Reflexionar, dialogar y, por último, «tomar cartas» en asuntos que les toca de cerca como los estudios, el primer cigarro, las salidas nocturnas, el absentismo escolar, Dios, los nuevos compañeros emigrantes, el consumismo...

DURACIÓN
- 60 minutos aproximadamente (se puede alargar o acortar según el tiempo disponible y el interés suscitado por el juego).

MATERIALES
- Campo de juego (DOC 1).
- Apuntes del entrenador (DOC 2).
- Globos.
- Papel.
- Tijeras.
- Silbato.
- Bolígrafos.
- Lápices de colores.
- Alfileres.
- Pañuelo.
- Caramelos.
- Dado.

PARTICIPANTES
- No hay un número limitado. No obstante, si hay muchos jugadores es conveniente hacer equipos.

*Hacer un hattrick: marcar, un mismo jugador, tres goles en un partido.

DESARROLLO

Preparativos

El animador deberá tener preparado en una superficie amplia (se aconseja dibujarlo en una pizarra) *el campo de juego* (DOC 1).

• *Disposición del lugar*. Se hará un semicírculo, de manera que todos los participantes vean sin dificultad las casillas del DOC 1 y, a su vez, haya espacio suficiente para realizar las pruebas.

• *Acción*. El funcionamiento es sencillo (igual que el juego de la oca). Los participantes irán avanzando por el DOC 1 y tendrán que seguir las instrucciones del animador/entrenador que se guiará por los *apuntes del entrenador* (DOC 2). En cada casilla se encontrarán con tres elementos:

— *Definición del concepto futbolístico*: que sea el jugador que cae en la casilla el que intente explicar muy brevemente la definición al resto de compañeros.

— *Reflexión*: guiada por el monitor; no es una reflexión cerrada sino que se puede establecer un diálogo abierto, siempre que no se alargue y se «enfríe» demasiado la dinámica del juego. No es una reflexión individual, va dirigida al grupo, de manera que, únicamente, hay que hacerla una vez y no repetirla cada vez que un jugador o un equipo caiga en la misma casilla.

— *Prueba*: tampoco son pruebas cerradas, si son muchos los chavales que caen repetidamente en una misma casilla, se puede modificar la prueba.

* Al ganador o ganadores se les puede hacer entrega de un obsequio a modo de trofeo (una bolsa de gominolas, un diploma, una figura de «todo a cien»...). También a todos los participantes se les puede condecorar entregándoles una postal con el rostro de Dios, y en el revés de la misma, junto al siguiente lema u otro muy parecido: *«Marca un hattrick en tu vida»*, la firma de todos los participantes del juego.

Aspectos que hay que tener en cuenta

— Aunque las pruebas estén dirigidas a un jugador, el juego se presta a llevarlo a cabo tanto individual como colectivamente. Si se juega por equipos, el entrenador/animador deberá revisar con anterioridad las pruebas del DOC 2.

— No gana el primero que marque un gol, sino, como viene explicado en la casilla del Goool (DOC 2), vencerá el que marque un hattrick (tres goles; el primer gol sin ayuda, el segundo ayudando al último compañero o equipo, y en cuanto al tercero... *¡Dios ya se ha encargado de introducirlo en las redes!)*. Es decir, para que un jugador o equipo gane el partido deberá llegar dos veces a la casilla 35.

— Según sean las edades de los participantes, además del dorsal, pueden ponerse el nombre de su ídolo futbolístico o, si es por grupos, el nombre del equipo favorito (no obstante, esto no debe desviar la atención del joven sobre el objetivo real del juego).

Campo de juego

- Comienza el partido PITIDO
- 1 PRETEMPORADA
- 2 CONTRATO
- 3 FICHAJE
- 4 EQUIPO
- 5 ADVERSARIO
- 6 ENTRENADOR
- 7 DEBUT
- 8 BANQUILLO
- 9 ESTRATEGIA
- 10 PRIMA
- 11 ZONA DE GESTACIÓN
- 12 PRESIDENTE
- 13 AFICIÓN
- 14 DRIBLING
- 15 ASISTENCIA
- 16 VESTUARIO
- 17 DESCANSO
- 18 SEGUNDA PARTE
- 19 ÁRBITRO
- 20 REFUERZO
- 21 SUSTITUCIÓN
- 22 EXTRA COMUNITARIO
- 23 AUTOBÚS
- 24 TANGANA
- 25 TARJETA ROJA
- 26 RUEDA DE PRENSA
- 27 ESPECULAR
- 28 FUERA DE JUEGO
- 29 MALETÍN
- 30 HATTRICK
- 31 DERROTA
- 32 PISCINAZO
- 33 DERBI
- 34 TROFEO
- 35 ¡GOL!

Apuntes del entrenador

A cada participante o equipo se le entregará un pequeño trozo de papel para que dibuje su propia equipación (una bandera, los colores de su equipo, su nombre...). Así mismo cada jugador deberá elegir un número a modo de dorsal que le diferencie del resto de participantes. Se utilizará un dado que haga las funciones del balón.

Comienza el partido. **Pitido inicial**. Todos los jugadores empezarán su turno desde esta casilla.

1. **Pretemporada.** Período de tiempo durante el cual un equipo «se pone a tono» para poder acometer la competición con sólidas garantías.
   - ✓ Cuántas relaciones (de amistad, de familia, de pareja...) se van «al carajo» por no hacer una buena pretemporada, por no disponer nuestro corazón limpiándolo de esas pequeñas asperezas que permitirían al hermano afrontar «la temporada de la vida» con un corazón generoso.
   - ✓ Infla un globo y da toques utilizando cualquier parte del cuerpo excepto las manos, evitando que caiga al suelo. A cada toque tendrás que ir diciendo el nombre y el primer apellido de cada compañero participante en el juego.
2. **Contrato.** Documento que acredita el acuerdo entre un jugador y un club.
   - ✓ No se puede negociar con todo. Negociamos, muy a menudo, con la amistad del compañero (si tú me das, entonces yo...).
   - ✓ Escribe en un papel un lema parecido al siguiente: *«Dar sin esperar nada a cambio»*. Colócalo en un lugar visible de modo que puedan leerlo los compañeros.
3. **Fichaje.** Inscripción de un jugador en un equipo.
   - ✓ Cada día nuevas personas se quieren hacer un hueco en nuestras vidas, y nosotros, ¿qué actitud tomamos?...
   - ✓ Cita en 20 segundos el nombre de las personas que has conocido durante los últimos siete días y que lo pueda confirmar algún compañero que esté presente. Avanzarás tantos puestos como personas indiques.

4. **Equipo.** Conjunto de jugadores y entrenadores que trabajan conjuntamente para lograr un objetivo.
   - ✓ Trabajar en equipo ¡qué delicia!, pero a veces qué difícil es. Si falla uno puede significar la perdición del resto.
   - ✓ Inventa un grito de guerra *(ejemplo: «Un, dos, un, dos, tres, todos juntos oeh»)* e invita a tus compañeros a repetirlo, todos a la vez, en voz alta.
5. **Adversario.** Rival de juego.
   - ✓ Todos conocemos a personas que no nos caen bien, a los que no queremos ver «ni en pintura». Pues bien, debéis saber que el odio es una espada de doble filo. El daño que creemos que hacemos al otro es infinitamente menor del que nos causamos a nosotros mismos.
   - ✓ Da un abrazo a cada uno de tus compañeros.
6. **Entrenador.** Persona que dirige a los jugadores de un club.
   - ✓ Qué bueno es tener una persona que con su experiencia y su buen hacer nos ayude a madurar como seres humanos.
   - ✓ Escribe en un papel el nombre de cuatro personas que hayan sido claves en tu vida (no todos tienen que ser familiares). Deja el papel encima de la mesa para que el jugador que caiga en esta misma casilla continúe la lista.
7. **Debut.** Primer partido de un jugador en su nuevo club.
   - ✓ ¿No os acordáis del primer día de instituto?, ¿o nada más que llegasteis a la colonia de verano?... ¿A que impone mucho no conocer a nadie?, aunque seguramente habría compañeros más antiguos que vosotros que, enseguida, os echaron una mano.
   - ✓ Inicia una carta dirigida a un compañero que esté pasando por ese trance o uno muy parecido. Deja, a continuación, la carta sobre la mesa para que los jugadores que lleguen con el balón a esta casilla (aunque no le conozcan) sigan dándole consejos.
8. **Banquillo.** Lugar del campo donde se sitúan, entre otros, los jugadores que esperan su oportunidad para saltar al terreno de juego.
   - ✓ En la vida muchas veces hay que comprender que uno no siempre debe llevar la voz cantante y no por eso poner el grito en el cielo.
   - ✓ Deberás estar un turno sin tirar, y así poder observar las acciones de tus compañeros.
9. **Estrategia.** Elaboración de un plan de cara a alcanzar un objetivo a través de una táctica.
   - ✓ Nos organizamos para ir de vacaciones, para salir con los amigos la noche del sábado, para festejar un cumpleaños en una barra libre... y en-

tonces, ¿por qué no hacer lo mismo para querer más a nuestra familia, para hacer la vida más fácil a nuestros compañeros? Piénsalo...
   - ✓ Infla un globo y no lo ates. Seguidamente, distribuye a los compañeros por la habitación. Finalmente lanza el globo. Si alguien es capaz de cogerlo antes de que caiga al suelo, avanzaréis 3 casillas tanto él como tú.
10. **Prima.** Incentivo normalmente económico que se da a un jugador o a todo el equipo, con el objetivo de motivarle en su empeño.
   - ✓ ¡Si apruebas, te compro la moto! ¡Si no das problemas, te alargo el horario de las salidas con tus amigos! ¿Os suena, eh? No obstante cuando uno siente amor por su equipo, pasión por algo que quiere hacer, no necesita más recompensa que contemplar el trabajo bien hecho.
   - ✓ Di en voz alta alguna situación en la que hayas actuado, únicamente motivado por la recompensa. Levantarán la mano aquellos que hayan pasado por tu misma situación. Retrocederás tantas casillas como manos levantadas.
11. **Zona de gestación.** Lugar del campo de fútbol donde se inician las jugadas.
   - ✓ Todos nosotros, o la mayoría, estamos en un lugar y en una situación privilegiada donde podemos llevar a buen puerto montones de proyectos. Sin embargo, hay jóvenes como nosotros que no gozan ni el uno por ciento de las oportunidades que nosotros tenemos.
   - ✓ Tienes 20 segundos para citar el mayor número de ONG que conozcas. Avanzarás tantos puestos como ONG digas.
12. **Presidente.** Persona que dirige un club en su totalidad: jugadores, entrenadores, papeleo...
   - ✓ ¡Con el jefe hemos topado! Ah, pero si esa persona es buena, formal y lo da todo por sus jugadores... Y si nuestro presidente fuese Dios... ¡qué gozada!
   - ✓ Haz una oración breve a Dios y léela en voz alta delante de tus compañeros.
13. **Afición.** Conjunto de personas seguidoras de un equipo.
   - ✓ Aunque en ocasiones no lo percibimos tenemos a mucha gente detrás de nosotros que nos siguen de cerca, nos aplauden en los buenos momentos y nos alientan en los malos (padres, hermanos, amigos, profesores...).
   - ✓ Hacer entre todos la ola (iros levantando progresivamente de las sillas con las manos extendidas).
14. **Dribling.** Esquivar a un jugador contrario continuando adelante con el balón.
   - ✓ No siempre es fácil driblar las adversidades que nos encontramos en nuestro camino (el primer cigarrillo, los primeros novillos, la sala de máquinas, beber por beber...).

✓ Escribe en un trozo de papel una situación en la que no hayas podido regatear correctamente y te hayan arrebatado el balón. Pásaselo a los compañeros, cada uno de ellos te escribirán cómo ellos driblarían al contrario.

15. **Asistencia.** Jugar con el compañero, darle un buen pase para que pueda generar una ocasión de peligro o incluso meter un gol.
   - ✓ Es increíble cómo, en ocasiones, somos de individualistas, reservados y egoístas para nuestras cosas, y cómo nos ponemos de acuerdo para criticar, hacer daño a los más débiles y pasar de ellos olímpicamente.
   - ✓ Di en voz alta una cosa que compartirías con cada compañero (para cada participante una diferente).

16. **Vestuario.** Lugar donde están los jugadores y el cuerpo técnico para, entre otras funciones, comentar el partido y la estrategia a utilizar.
   - ✓ Qué importante es tener un buen grupo de amigos, que nos ayuden, que nos corrijan cuando sea necesario, que nos quieran. Para llegar a esta situación «hay que currarse muy bien las amistades», ¿no crees?
   - ✓ Cita las comidas preferidas de cada uno de los participantes. Avanzarás tantos puestos como comidas aciertes.

17. **Descanso.** Tiempo que se da a los jugadores para reponerse del esfuerzo realizado y poder acometer la segunda parte con fuerzas renovadas.
   - ✓ ¿Os paráis a pensar muy a menudo en vuestras vidas? ¿O vivís la vida como un partido sin descansos ni tiempos muertos?
   - ✓ Permanece un turno sin tirar, te servirá para pensar en cómo estás llevando «el juego de tu vida», no sea que por ir tan rápido te des «el batacazo padre». Mientras tanto, no te quedes frío, haz estiramientos saboreando un caramelo. Se le entregará una bolsa de caramelos que tendrá que compartir con los compañeros.

18. Comienza la **segunda parte.**
   - ✓ Se oye decir que nunca segundas partes fueron buenas, sin embargo todos tenemos derecho a una segunda oportunidad. Es tarea nuestra aprovecharla.
   - ✓ Cita cinco grandes oportunidades que tú creas tener, mientras que muchos jóvenes como tú, carecen de ellas.

19. **Árbitro.** Persona encargada de llevar a cabo la reglamentación establecida dentro de un terreno de juego.
   - ✓ Pensamos que nuestros padres, nuestros profesores... son nuestros árbitros (nos castigan, nos sancionan... porque nos quieren). Sin embargo no nos damos cuenta cuando nosotros juzgamos cruelmente a los demás por su aspecto físico, por su raza, por su ideología...

   - ✓ Con un silbato, dando pequeños soplos, tendrás que simular una canción que tus compañeros tendrán que reconocer. Tanto tú como el primero que lo haga avanzaréis tres puestos.

20. **Refuerzo.** Jugador que incorpora el club con el objetivo de mejorar el resultado y el rendimiento del equipo.
   - ✓ Cuando las cosas marchan mal una mano amiga es la mejor medicina existente en el mercado. Un compañero de camino que te ayude en los momentos «más chungos» es el más sabroso condimento que podemos echar en «la olla de nuestro corazón».
   - ✓ Elige un compañero y haz que te vende los ojos, después tendrá que guiarte por la habitación, y únicamente ayudado por su voz tendrás que ir sorteando los obstáculos que te encuentres por el camino.

21. **Sustitución.** Cambio de un jugador que sale del terreno de juego por otro que se incorpora al equipo.
   - ✓ No somos de piedra, ni somos eternos, no funcionamos como máquinas. A veces tenemos que dejar entrar en nuestro corazón a personas que nos echen una mano y que colaboren, aunando fuerzas y protagonismo, en la construcción de un mundo más justo y fraternal.
   - ✓ Dibuja un corazón y escribe el nombre de cada uno de tus compañeros. Después, con un alfiler, colócatelo a la altura de tu corazón.

22. **Extracomunitario.** Jugador que no posee el carné de determinados países, y que por tanto ocupa plaza de extranjero. Todos los clubes tienen limitados el número de jugadores extracomunitarios que pueden jugar en un mismo equipo.
   - ✓ Cada vez nos llegan más personas de países y de culturas muy diferentes a las nuestras, ¿les acogemos?, ¿les ayudamos a adaptarse a su nueva patria?, ¿les abrimos el círculo de nuestras pandillas?
   - ✓ Haz una declaración por escrito en la que te comprometas a ayudar a esas personas con las que te cruzas diariamente. Tus compañeros firmarán como testigos.

23. **Autobús.** Hacer el autobús, replegarse todo el equipo en la zona defensiva para que el rival no pueda encajarte goles y así, mantener el resultado.
   - ✓ En ocasiones debemos defender lo que creemos que es bueno y no dejarnos engatusar por lo más cómodo, por lo fácil, o por lo que hacen los demás (por ejemplo, hacer «novillos» porque toda la clase lo hace, romper la amistad con un amigo, sin más motivo que quedar bien ante el resto de la pandilla...).
   - ✓ Escribe en un papel una acción en la que hayas hecho algo que no sentías, pero por no quedar como «el santito del grupo»... Arruga el papel y encéstalo en una papelera situada a 5 metros.

24. Tangana. Pelea, trifulca entre jugadores.

- ✓ Muchas veces medimos la grandeza de un ser humano por el número de peleas en las que se ha visto envuelto.
- ✓ Repasa el último mes, si no has tenido ninguna trifulca o ninguna discusión acalorada, avanza hasta la casilla 30. Si, por el contrario, «has llegado a las manos», retrocede hasta la casilla 15.

25. Tarjeta roja. Sanción que impone el colegiado del encuentro a un jugador y que le obliga a abandonar el terreno de juego, dejando en minoría a su equipo.

- ✓ En ocasiones queremos conseguir nuestros objetivos con métodos poco ortodoxos (con la mentira, a base de puños...) y claro, cuando nos pillan recibimos castigos que no nos agradan en absoluto.
- ✓ Vuelve a empezar y que esto te sirva para no volver a cometer los mismos errores.

26. Rueda de prensa. Comparecencia de un jugador o de un entrenador, normalmente después de un partido, para responder a las preguntas de los periodistas.

- ✓ «Rajar demasiado» contra el otro... ¡pero qué bien se nos da! ¿verdad? Tal vez por eso Dios nos ha dado dos oídos y una boca, para que escuchemos más de lo que hablamos.
- ✓ Sigue jugando, pero permanece 5 minutos en silencio escuchando precisamente a tus compañeros.

27. Especular. Conservar la posición del balón para desarrollar un juego ramplón, sin calidad.

- ✓ Como el perro del hortelano, ni come él las berzas, ni se las deja comer al amo. No avanzamos nosotros ni dejamos avanzar a los otros.
- ✓ Escoge al compañero que menor relación tengas con él, con el que apenas cruzas unas palabras. Ese compañero avanzará tres casillas.

28. Fuera de juego. Situación sancionable en la que un jugador recibe un balón de un compañero, cuando los rivales han adelantado su posición.

- ✓ ¿En cuántos fueras de juego sueles incurrir a lo largo de un día? El olvido de un cumpleaños, los ejercicios sin hacer, la basura que lleva dos días en casa...
- ✓ Retrocede a la casilla 20 y permanece más atento la próxima vez.

29. Maletín. Cantidad de dinero que ofrece un club a otro, por ganar o, incluso, por dejarse ganar.

- ✓ Estamos en una sociedad en la que pretendemos comprar todo con dinero, a menudo cambiamos la riqueza de nuestro corazón por una voluminosa cuenta bancaria y... ¡claro! no todo se puede comprar «a base de talonario».
- ✓ Cita 10 cosas que no se puedan adquirir con dinero.

30. Hattrick. Un jugador que marca tres goles en un mismo partido.

- ✓ Las alegrías llegan, los frutos aparecen... pero desgraciadamente a veces los aplausos nos los quedamos para nosotros solos y no los compartimos con nuestros compañeros... ¡una pena!, pues lo que no compartimos acaba por apolillarse.
- ✓ Escribe un mensaje de aliento en tu móvil a una persona que conozcas y que no esté pasando por un buen momento. Te pueden ayudar tus compañeros. Envíaselo.

31. Derrota. Perder un partido.

- ✓ A nadie nos gusta que nos venzan, sin embargo también de las derrotas (un suspenso, un desamor...) se pueden aprender muchas cosas.
- ✓ Comparte con el grupo una situación en la que saliste abatido, desesperanzado. El grupo, a su vez, tendrá que proponerte posibles soluciones. Elegirás la que más te guste y ese compañero avanzará cinco casillas.

32. Piscinazo. Simular una falta ante un rival con el objetivo de engañar al árbitro y salir beneficiado.

- ✓ Dice un dicho que la verdad viaja a pie, mientras que la mentira lo hace a caballo. A veces qué cierto es, aunque no olvidéis tampoco este dicho: se coge antes a un mentiroso que a un cojo. Id con la verdad por delante, ganaréis muchos enteros.
- ✓ Te invito a lanzar un libre directo: si eres capaz de desmentir algo que habías dicho a tus compañeros, lograrás un gol de hermosísima factura (llegarás a la casilla 35).

33. Derbi. Partido entre dos equipos de una misma ciudad o región; también entre dos equipo emblemáticos.

- ✓ Pensamos, muy a menudo, que los grandes partidos se celebran a cientos de kilómetros de nuestras vidas, sin embargo los partidos más apasionantes tienen lugar muy cerca de nosotros (en nuestro propio hogar, con nuestra gente, con aquellas personas que convivimos cada día). Estos son los partidos que Dios quiere que juguemos.
- ✓ De espaldas a todos deberás identificar la voz de tus compañeros que imitarán cada uno a un animal diferente.

3422452

34. **Trofeo.** Objeto que se entrega a un equipo como señal de victoria.
   - ✓ Y vosotros, ¿cuántos trofeos tenéis de esos que no se marchitan ni se pasan de moda y además, se almacenan en las vitrinas del corazón?
   - ✓ Cita el día del cumpleaños de cada compañero. Si desconoces más de la mitad de las fechas, retrocederás 10 casillas; si por el contrario sabes más de la mitad, continúa jugando y recibe el aplauso de tus compañeros.

35. **¡¡GOOOL!!** Has conseguido marcar. ¡Felicidades! Pero aún te queda marcar el segundo, ya sabes, para asegurar la victoria (recuerda el título del juego: GOL-GOL-DIOS). Así que a por el segundo. Alíate con el compañero que menos casillas lleve recorridas y haced el camino del triunfo los dos juntos.

En cuanto al tercero, no te preocupes, Dios ya lo ha marcado por ti... Ah, y no seas egoísta, comparte tu victoria con tu compañero (el que te ha ayudado en la consecución del segundo gol) y también, cómo no, con Dios, Él se ha encargado de despejar toda clase de dudas sobre la incertidumbre del resultado con el tercer gol: un golazo para coleccionar en la videoteca de tu corazón... ¿no crees?

Colección «GESTOS Y PALABRAS»

1. *Gestos para la catequesis.* Álvaro Ginel.
2. *Narraciones para la catequesis.* Herminio Otero.
3. *Más allá de la Palabra.* Álvaro Ginel.
4. *Narrar la vida.* Antonio Sánchez Romo.
5. *Cómo hablar de Dios a los jóvenes.* Jean-Marie Petitclerc.
6. *Érase una vez.* José Real Navarro.
7. *Con ojos de mujer.* Teodora Corral, Fidel Aizpurúa.
8. *Textos para asomarse a la vida.* Francisco Pérez.
9. *Relatos y Narraciones 1.* Bruno Ferrero.
10. *Relatos y Narraciones 2.* Bruno Ferrero.
11. *Relatos y Narraciones 3.* Bruno Ferrero.
12. *El poder de las Palabras.* José Real.
13. *Para contar la Biblia.* Marguerite Rosenstiehl, Hélène Zuber.
14. *El buen samaritano.* José Antonio Rueda.
15. *Sencillos secretos.* Luis Miguel Mata.
16. *Palabras desde el corazón.* José Real.
17. *El canto del gallo.* José Fernández del Cacho.
18. *¡Cuenta, cuenta...! Más que historias...* Atanasio Serrano.
19. *Juegos bíblicos.* Jesús Sánchez Juárez.
20. *El Juegohistorias.* Riccardo Davico.
21. *Historias de Navidad.* Bruno Ferrero.
22. *Cuentos de la Virgen. La ternura narrativa de María.* Jaime de Peñaranda Algar, S.J.
23. *Los espejos de la Palabra/1.* José Fernández del Cacho.
24. *Al encuentro con los jóvenes de la calle.* Paolo Gambini.
25. *Los espejos de la Palabra/2.* José Fernández del Cacho.
26. *Los espejos de la Palabra/3.* José Fernández del Cacho.
27. *Muchas historias.* Bruno Ferrero.
28. *Pasión de vivir.* José Fernández del Cacho / Isabel Álvarez Albarrán.
29. *Él disipará vuestras dudas.* Rafael de Andrés.
30. *Sal de tu tierra.* Cristina de Llano.
31. *Por los caminos de Jesús.* José Miguel Núñez.
32. *Un encuentro sin ruido de fondo.* Cristina de Llano.
33. *Cuentos para la catequesis.* Enrique Eguiarte Bendímez, OAR.
34. *La vida vista con humor.* Quique.
35. *Historias contadas.* Atanasio Serrano.

¡La vida de Jesús en juegos!

Las cosas importantes si las interiorizamos de manera alegre, mucho mejor. No se hacen pesadas. El juego aquí está utilizado para pasarlo bien en grupo y para asimilar momentos de la vida y del mensaje de Jesús de Nazaret.

Se pueden utilizar estos juegos en la catequesis, en la clase de religión, en campamentos, en actividades y jornadas de formación y tiempo libre…

José María Escudero es pavoniano, trabaja con grupos de adolescentes y de jóvenes en el colegio «Hijos de María Inmaculada» de Valladolid y tiene una facilidad grande para crear dinámicas y actividades de grupo en el trabajo pastoral. Colabora habitualmente en la revista ***Misión Joven*** donde vio la luz gran parte del material aquí recogido y organizado ahora de manera más sistemática.



Alcalá, 166 / 28028 MADRID
☎ 91 725 20 00 / 91 726 25 70
www.editorialccs.com / sei@editorialccs.com

